

EXPERIENCIA

ZARPANDO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1 - 5

Sumérgete en la vida isleña

Brisas de la isla,
veleros, sol

Ve de isla en isla
y baila al ritmo
de la música isleña.

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Catalejo • Sombrero de capitán • Juego de brújula •
Alfabeto ventoso • Rayos de sol de diseño



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
Planificación de lecciones	12
Lección 1: Isla	12
Lección 2: Bote	14
Lección 3: Capitán	16
Lección 4: Viento	18
Lección 5: Amanecer	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: ZARPANDO

El tema de La isla del tesoro anima a los niños a reflexionar sobre lo que ya saben. Es posible que ya tengan ideas sobre qué pertenece a una isla, qué se puede encontrar en un bote o barco o qué tesoros se pueden esconder. Esto los ayuda a clasificar objetos y conceptos en grupos significativos, una habilidad importante que les permite comprender el mundo que los rodea. A medida que practican esta habilidad, son capaces de establecer conexiones, sacar conclusiones lógicas y hacer predicciones. Los maestros y cuidadores pueden apoyar esto leyendo libros relacionados con islas, navegación y búsqueda de tesoros, y luego comentando los objetos que encuentran, como barcos, mapas o cofres del tesoro. Pueden plantearles preguntas como: "¿Qué podrías encontrar en una isla del tesoro?" o "¿Adónde navegaría un barco para encontrar un tesoro escondido?". Los maestros y cuidadores también pueden usar el juego dramático para ayudar a los niños a sumergirse en el mundo de capitanes, marineros o exploradores para practicar vocabulario nuevo y seguir desarrollando sus habilidades de clasificación.

La isla del tesoro

SEMANA 1
Zarpando

SEMANA 2
En la playa

SEMANA 3
**Explorando
la isla**

SEMANA 4
**Diversión
en la isla**



ISLA



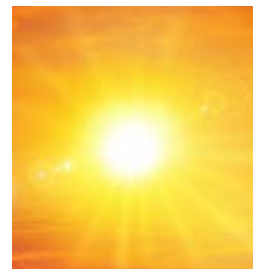
BOTE



CAPITÁN



VIENTO



AMANECER

VOCABULARIO CLAVE

isla, bote, capitán, viento,
sol, catalejos, tesoro, brújula,
ancla, copa

LETRAS

Reseña de AZ

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 1		De isla en isla SED 4b Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa	Nombres de las islas LLD 7a Escritura PD 2 Motricidad fina 
LECCIÓN 2		Remar en tu bote ATL 1a Atención y persistencia CA 2a Danza y movimiento	Navegando a cambio de letras LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 3		El capitán dice SED 3c Relaciones sociales LLD 1a Escucha	Zarpano LLD 3a Conciencia fonológica 
LECCIÓN 4		Si hay viento y tú lo sabes SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra CA 2b Danza y movimiento ATL 1a Atención y persistencia	Mi pequeño diario LLD 7a Escritura 
LECCIÓN 5		Refrescar a un amigo SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra SED 3b Relaciones sociales	Pisa fuerte la palabra LLD 3b Conciencia fonológica



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

Isla de los números ★

M 1b Sentido numérico

Catalejo

SCI 3b Ciencias Físicas
CA 4a Drama

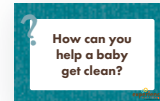


Baile de la isla

CA 2b Danza y movimiento

Islas flotantes

SS 3a Geografía



¡Ahoj! ABC

LLD 4 Conocimiento alfabético



Conteo de barcos ★

M 1a Sentido numérico



Juego de barcos

M6 Clasificación
CA 3a Artes visuales



Danza de remo

CA 2b Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

Construcción de barcos

SED 4a Resolución de problemas
ATL 1b Atención y persistencia



Los barcos flotan

LLD 6b Comprensión lectora



Contando tesoros

M 1b Sentido numérico



Sombrero de capitán ★

LLD 2c Comunicación
CA 3a Artes visuales

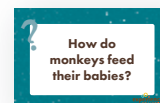


Danza del capitán

CA 2b Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

Capitán del barco

CA 4a Drama
ATL 2b Flexibilidad y juego



Donde la naturaleza salvaje Las cosas están

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación



Posiciones de la brújula ★

M 2b Conciencia espacial



Velero

M 3 Formas
CA 3b Artes visuales



Danza del viento

CA 2a Danza y movimiento

Vientos fuertes

SCI 3a Ciencias Físicas



Observadores del viento

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



Mi sol ★

M 3 Formas



Rayos de sol

CA 3b Artes visuales

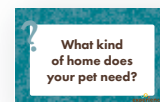


Danza del sol

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

Sol vs. Sombra ★

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación
SCI 4 Tecnología



Cómo los crayones salvaron al arcoíris

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SED 4b Resolución de problemas



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.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

★ Sol vs. Sombra

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación SCI 4 Tecnología



Configuración

- Coloque papel negro y un cubo de hielo en cada plato. Ponga un plato al sol y otro a la sombra. Pregunte: “¿Cuál se derretirá más rápido?”. Invite a los niños a escribir predicciones y observaciones. Ponga un cronómetro junto a cada plato. Cuando el hielo se derrita, comenten las predicciones, las observaciones y los resultados.

Grandes preguntas

- ¿Qué cubo de hielo crees que se derretirá primero?
- ¿Qué sensación te produce el sol en la piel? ¿Y la sombra?
- ¿Habrían sido diferentes los resultados si no hubiéramos usado papel negro?

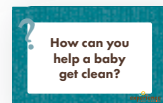
OBSERVAR: SCI 1a Cuando se le hace una pregunta, ¿el niño adivina posibles resultados? SCI 1b ¿Observa y registra algún fenómeno científico? SCI 4 ¿Explora herramientas sencillas?



BLOQUES

Islas flotantes

SS 3a Geografía



Configuración

- Extienda una hoja de papel azul en el área de bloques para simular agua. Coloque platos de papel de diferentes tamaños sobre el agua. Anime a los niños a construir con los bloques en las islas o a construir puentes para conectarlas.

Grandes preguntas

- ¿Qué sabes sobre las islas?
- ¿Tenemos islas en nuestra comunidad?
- ¿Qué tipos de accidentes geográficos tenemos?
- ¿Quién vive en las islas?
- ¿Cómo se puede ir de una isla a otra?

OBSERVAR: SS 3a ¿El niño identifica los rasgos geográficos de su propia comunidad? ¿Describe estructuras como puentes?



Vientos fuertes

SCI 3a Ciencias Físicas

Configuración

- Coloque una “vela” (una sábana) afuera para que los niños exploren. Anímelos a sujetar los bordes y mover la sábana hacia arriba y hacia abajo. Extienda diferentes objetos (por ejemplo, peluches o una pelota) para que los coloquen en el centro. Mueva la sábana hacia arriba y hacia abajo.

OBSERVAR: SCI 3a ¿El niño explora el viento?

Grandes preguntas

- ¿Cómo ayuda el viento a mover un barco?
- ¿Qué sensación produce el viento?
- ¿Qué sucede si mueves la sábana lentamente? ¿Y rápidamente?
- ¿Existen otras formas de mover la sábana para crear viento?

What do you need to bake a cake?

BLOQUES

Construcción de barcos

SED 4a Resolución de problemas ATL 1b Atención y persistencia

Configuración

- Coloque diversos materiales flotantes (por ejemplo, corchos, botellas de agua o cartones de huevos) para que los niños construyan diferentes tipos de barcos. Anímelos a colocar sus barcos en un recipiente con agua y a comprobar si flotan.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver un barco?
- ¿De qué están hechos los barcos?
- ¿De cuántas maneras diferentes se puede construir un barco?
- ¿Qué ocurre si hay un agujero o una grieta en su embarcación?

OBSERVAR: SED 4a ¿El niño propone y explora soluciones para crear un barco que flote? ATL 1b ¿Repite la construcción de un barco hasta que lo consiguen? ¿Expresa alegría por un proyecto exitoso?

What is inside an eggshell?



OBRA DRAMÁTICA

Capitán del barco

CA 4a Drama ATL 2b Flexibilidad y juego

How do monkeys feed their babies?

Configuración

- Coloque una caja de cartón grande sobre una manta azul. Decórela para que parezca un barco o invite a los niños a que lo ayuden a decorarla. Prepare disfraces y accesorios para que los niños jueguen a ser piratas o capitanes de barco.

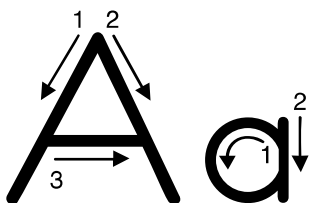
Grandes preguntas

- ¿Qué hace el capitán de un barco?
- ¿Cómo saben los capitanes adónde ir o en qué dirección ir?
- ¿Qué es lo que buscas?

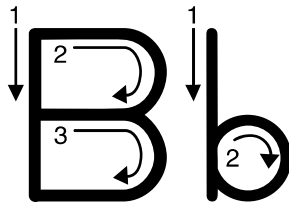
OBSERVAR: CA 4a ¿El niño participa en los juegos dramáticos grupales? ATL 2b ¿Se une y participa en juegos grupales?

AVENTURA DEL ALFABETO

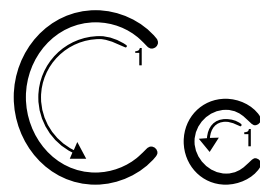
Aa



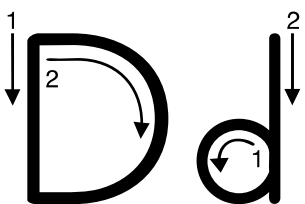
Bb



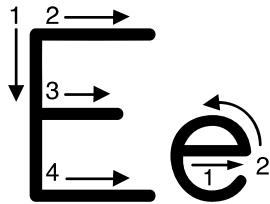
Cc



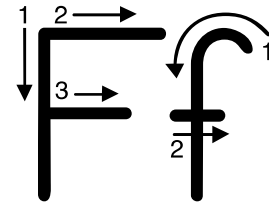
Dd



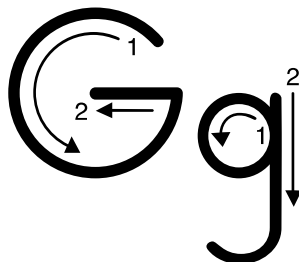
Ee



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.

¡Ahoy! ABC

Por Chris Lensch



Primera lectura

LLD 4 Conocimiento alfabético

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Explique que los niños leerán un libro sobre el abecedario.

Leer y participar

- Invite a los niños a decir el nombre de cada letra y a imitar su sonido antes de comenzar a leer. Defina las palabras desconocidas, como “ancla”, “cáliz”, “navegar” y “arenas movedizas”.

Conversar

- Organice una búsqueda del tesoro con letras. Escriba una combinación de letras mayúsculas y minúsculas en “monedas de oro” (círculos amarillos) y escóndalas por la habitación. Invite a los niños a buscar y recoger las monedas. Anímelos a que muestren y nombren las letras de cada una de sus monedas.

Segunda lectura

LLD 6a Comprensión lectora LLD 4 Conocimiento alfabético
LLD 7a Escritura

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Pida a los niños que hablen sobre las cosas de la playa o la isla que ven.

Leer y participar

- A medida que lean cada página, invite a los niños a escribir la letra destacada en el suelo o en el aire.

Conversar

- Después de leer, entregue a cada niño una hoja de papel y un crayón. Invítelos a escribir sus nombres. Anímelos a usar el libro o los fragmentos de la historia según sea necesario para apoyar la escritura de cartas.

Tercera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

Introducción

- Muestre el libro. Pida a los niños que digan el título.
- Pregunte: “¿Qué opinas de este libro? ¿Te gusta? ¿Por qué sí o por qué no?”

Leer y participar

- Empiece por ir al final del libro y leer la lista de tesoros ocultos. Mientras lee, anime a los niños a buscar estos elementos adicionales en cada página.

Conversar

- Después de leer, invite a los niños a compartir sus opiniones sobre el libro. Pregúnteles: “¿Te gustó el libro? ¿Cuál fue tu parte favorita? ¿Qué no te gustó del libro?”

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

¡Ahoy! un saludo utilizado por los marineros.
ancla: una pieza de metal pesado que se baja para evitar que un barco se mueva.
copa: una taza de metal sin asa.
navegar por: saber qué camino debes tomar mientras viajas.
arena movediza: arena mojada en la que te hundes si intentas caminar sobre ella.

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! ↷

Isla

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que hay en una isla?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba una letra en cada hoja. Colóquelas alrededor del piso. Invite al primer niño a saltar en un plato, diga la letra y haga su sonido. Anime a que continúen saltando de plato en plato, identificando cada uno. Invite al siguiente niño a tomar un turno. Continúe hasta que todos los niños hayan saltado sobre los platos.

DESAFÍO COMUNITARIO

De isla en isla

SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Álbum *Bailando en la Isla del tesoro*

SUS MATERIALES

- Papel (variedad de colores)

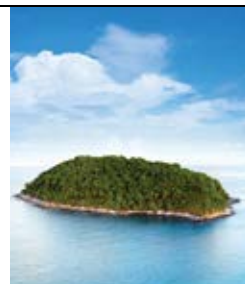
Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué harías en una isla?"
- Coloque "islas" (trozos de papel) en el suelo. Reproduzca "Smooth Sailing", pista 1 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*. Reproduzca el álbum e invite a los niños a saltar entre las islas. Pause la música y animelos a quedarse quietos en una isla. Retire una isla y repita el proceso hasta que solo quede una. Pregunte: "¿Hay suficiente espacio para todos en la isla? ¿Cómo podemos hacer espacio?"

Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al ayudar a los niños a encontrar soluciones y trabajar juntos para que todos quepan en un mismo espacio.

A

Para niños retraídos, consulte la sección "Adaptaciones".



RINCÓN CREATIVO

Catalejo

SCI 3b Ciencias Físicas CA 4a Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Parche en el ojo
- Hilo
- Papel

SUS MATERIALES

- Lápices de colores/marcadores
- Cinta
- Tijeras

Conversar

- Pregunte: "¿Qué te ayuda a ver cosas que están lejos?"

Hacer

- Corte cada hoja de papel por la mitad y dele un trozo a cada niño.
- Invite a los niños a explorar el papel y el hilo mientras decoran el papel, lo enrollan para formar un catalejo y lo pegan con cinta adhesiva.
- Pase el hilo por el parche para el ojo y átelo para que se ajuste a la cabeza de cada niño.

Jugar

- Nombre un color e invite a los niños a usar sus catalejos para buscar algo de ese color en la habitación.
- Nombre otros objetos o personas en la habitación para que los niños los busquen.

OBSERVAR: sci 3b ¿El niño explora las propiedades del papel y el hilo mientras crea un catalejo? CA 4a ¿Acaso finge estar buscando un tesoro?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Nombres de las islas

LLD 7a Escritura PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Etiquetas de identificación (guardar para usar más adelante)

SUS MATERIALES

- Papel
- Lápices de colores/marcadores

Debatir y explorar

- Pregunte: “Si descubrieras una isla, ¿cómo la llamarías?”
- Explique que los niños practicarán escribiendo su nombre en una isla.

Jugar juntos

- Escriba el nombre de cada niño en una etiqueta y colóquelas boca arriba sobre la mesa.
- Invite a los niños a buscar y encontrar su nombre.
- Anímelos a copiar su nombre en un trozo de papel y luego a decorarlo para que parezca una isla.
- **Simplificar:** Escriba el nombre del niño en el papel en marcador amarillo. Anime a que repasen las letras.
- **Desafío:** Anime al niño a escribir su nombre en el papel sin utilizar la etiqueta de nombre como referencia.



HISTORIA SUGERIDA



¡Ahoy! ABC

Por Chris Lensch

Consulte la sección Conexiones de la historia en la página 9.



OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño usa letras, formularios o cartas de prueba para escribir su nombre en un papel?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Isla de los números

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas numéricas: 1-10*

SUS MATERIALES

- Cubo de agua
- Pompones (10)



Configuración

- Coloque las tarjetas numéricas boca abajo sobre la mesa. Coloque los materiales adicionales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a elegir una tarjeta e identificar el número.
- Anímelos a agregar esa cantidad de “islas” (pompones) al agua y a contar de nuevo. Pregúntele: “¿Cuántas islas hay?”
- Saque los pompones del agua y vuelva a jugar con otro niño.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el diez? ¿Comprende que un número representa una cantidad de pompones?

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

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Qué te gustaría hacer en una isla?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de la isla

CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca “Cool Island Breeze (Instrumental)”, pista 12 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a representar cada uno de los movimientos mientras suena la música.

Bote



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 3a Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué puede flotar en el agua?”.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre una página de ¡Ahoy! ABC e invite a los niños a nombrar la letra y a imitar su sonido. Luego lea la palabra en la página: “A de ancla”. Repita el proceso, invitando a los niños a mostrar diferentes páginas.

DESAFÍO COMUNITARIO

Remar en tu bote

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

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Pregunte: “¿Prefieres ir rápido o despacio en un bote? ¿Por qué?”
- Anime a los niños a cantar “Row Your Boat”, pista 7 del álbum *Hora del círculo*.
- Sin música, anime a los niños a cantar y remar despacio. Después, canten y remen rápido. Pregúnteles: “¿Qué velocidad prefirieron?”.

Esta actividad fomenta la atención al animar a los niños a concentrarse mientras juegan a un juego de movimiento.



A

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

RINCÓN CREATIVO

Juego de barcos

M6 Clasificación CA 3a Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Barco de papel
- Pegatinas circulares
- Tarjetas para emparejar

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Cinta
- Tijeras (seguras para niños)

Conversar

- Pregunte: “¿Qué se puede ver en un paseo en barco?”

Hacer

- Anime a cada niño a decorar y armar el barco de papel.
- Añada pegatinas circulares para los ojos de buey y decore a su gusto.
- Ayude a los niños a recortar las tarjetas que coincidan.

Jugar

- Invite a los niños a jugar a un juego de parejas. Extienda un mazo de cartas en el suelo y coloque el resto en una pila. Anime a un niño a sacar una carta y dirigir su barquito hacia la pareja que esté en el suelo. Recoja las parejas que estén en el barquito.

OBSERVAR: M6 ¿El niño mira una foto y encuentra su pareja?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Conteo de barcos

M 1a Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de cubo:
Barcos
- Tarjetas numéricas:
1-10*
- Cubo de bolsillo*

SUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

- Muestre y etiquete cada barco. Dé una breve descripción de cómo se mueve.
- Explíqueles que contar consiste en decir los números por su nombre en orden. Cuento hasta diez y anime a los niños a repetir cada número.

Jugar juntos

- Lance el dado y saque un número. Muestre un movimiento que corresponda al bote y cuente hasta el número que aparece. Por ejemplo, reme en una canoa mientras cuenta hasta seis.
- Invite a los niños a tirar el dado y sacar una carta. Anímelos a moverse y contar.
- **Simplificar:** Invite a los niños a contar verbalmente hasta cinco.
- **Desafío:** Invite a los niños a contar verbalmente hasta veinte.

OBSERVAR: M 1a ¿El niño cuenta verbalmente hasta diez con los números en el orden correcto?

HISTORIA SUGERIDA



Los barcos flotan

Por George Ella Lyon Benn Lyon

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Defina la palabra "flotar". Pregunte: "¿Qué es algo que flota?"
- Lea y defina las palabras "quilla", "casco", "remo", "barcaza", "cocina" y "modelo". Haga preguntas sencillas, como "¿Qué ves en un barco?" "¿Cómo se mueven los barcos?"
- Si vuelve a leer este libro, señale y nombre los diferentes tipos de barcos. Si lo desea, nombre un barco e invite a los niños a adivinar cuál creen que es señalándolo.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Navegando a cambio de letras

LLD 4 Conocimiento alfabético



MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (guardar para usar más tarde)
- Bandeja
- Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- Papel
- Tijeras
- Cinta

Configuración

- Pegue un palillo de manualidades a la bandeja. Sujete un trozo de papel al palillo para crear una vela. Coloque las tarjetas del alfabeto boca arriba sobre la mesa. Coloque el juego restante en una pila.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir una tarjeta. Pregúnteles: "¿Qué letra es?"
- Anime a los niños a empujar el "barco" alrededor de la mesa para encontrar la letra correspondiente y decir su sonido.
- Coloque las tarjetas que coincidan en el bote. Repita.

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

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: "¿Adónde le gustaría viajar en barco?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de remo

CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Invite a los niños a sentarse en el suelo en filas como si estuvieran sentados juntos en un bote.
- Reproduzca "Smooth Sailin'", pista 1 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Anímelos a trabajar juntos para simular que reman en el bote. Intenten mover los brazos y el cuerpo al mismo ritmo que suena la música.
- Si lo desea, grite "¡Más rápido!" o "¡Más lento!" en diferentes momentos a lo largo de la canción e invite a los niños a cambiar sus movimientos.

Capitán



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué crees que hace un capitán?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba una variedad de palabras de nivel superior y escriba letras minúsculas en un trozo de papel. Colóquelas por la habitación. Diga: “El capitán dice que busquen una S”. Invite a los niños a encontrar la letra y a “navegar” hacia ella. Repita el proceso con las demás letras.

DESAFÍO COMUNITARIO

El capitán dice

SED 3c Relaciones sociales LLD 1a Escucha

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

SUS MATERIALES

- Frazada

Todos juntos

- Pregunte: “¿Qué podría decir el capitán de un barco? ¿Cómo crees que sonaría?”
- Invite a los niños a sujetar los bordes de una manta. Cante la melodía de “The Muffin Man”, pista 5 del álbum *instrumental Hora del círculo*.
- Anímelos a mover la manta imitando el movimiento del agua que se describe en la letra de la canción.

El capitán dice que El agua está quieta,

El agua está quieta,

El agua está quieta.

El capitán dice que El agua está quieta,

Estamos navegando en el mar.

... el agua está agitada...

... la marea está alta...

... la marea está baja...

Esta actividad fomenta las habilidades interpersonales al invitar a los niños a participar en una canción grupal y compartir materiales.

A

Para niños con desafíos físicos, véase “Adaptaciones”

RINCÓN CREATIVO

★ Sombrero de capitán

LLD 2c Comunicación CA 3a Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Gorra de capitán y rayas
- Pegatina de ancla
- Papel

SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores
- Tijeras
- Cesta de ropa sucia (opcional)

Conversar

- Pregunte: “¿Qué ropa usa el capitán de un barco?”

Hacer

- Anime a los niños a decorar sus gorras de capitán y luego a añadirles la pegatina.
- Pegue las tiras a los lados de la gorra con cinta adhesiva, luego coloque las diademas en la cabeza de cada niño y sujétalas con cinta adhesiva.

Jugar

- Anime a los niños a turnarse para ser el capitán y dar instrucciones de movimiento a los demás, como por ejemplo: “Rema rápido. ¡Alto! ¡Salta las olas!”.

OBSERVAR: LLD 2c ¿El niño utiliza oraciones para comunicar instrucciones a los demás? CA 3a ¿Toman decisiones artísticas?

**MAKE
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Zarpando

LLD 3a Conciencia fonológica

MATERIALES

- Póster con poema: Zarpando

Debatir y explorar

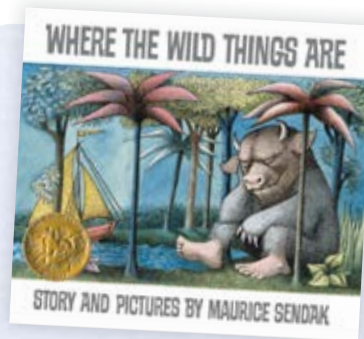
- Explique que las palabras que riman son aquellas que suenan igual al final. Por ejemplo: “sombbrero” y “gato”.
- Muestre el cartel. Dígales a los niños que escucharán y completarán las palabras que riman y que faltan.

Jugar juntos

- Recite el poema y enfatice las palabras que riman. Anime a los niños a repetir las parejas de rimas.
- Recite el poema nuevamente. Haga una pausa y anime a los niños a completar la palabra que falta. Ofrezca opciones si es necesario.
- **Simplificar:** Recite el poema e invite a los niños a repetir las palabras que riman.
- **Desafío:** Recite el poema e invite a los niños a identificar si dos palabras riman.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño completa la palabra que rima y que falta?

HISTORIA SUGERIDA



Donde viven los monstruos

Por Maurice Sendak

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué observas en los animales salvajes?”
- Lea y defina las palabras “travesura”, “bosque”, “techo”, “alboroto”, “solitario” y “cena”. Abra las páginas sin texto. Pida a los niños que describan lo que sucede en las imágenes.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a que finjan ser las “criaturas salvajes” rugiendo, rechinando los dientes, poniendo los ojos en blanco y mostrando las garras.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Contando tesoros

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Monedas de juguete (guárdelas para usarlas más adelante)
- Tapete de isla

SUS MATERIALES

- Bol

Configuración

- Coloque las monedas en un cuenco. Ponga el tapete de la isla sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir un número en el tapete.
- Anímelos a contar esa cantidad de monedas y luego a colocarlas en una pila según ese número.
- Repita el proceso hasta que todas las monedas estén sobre el tapete.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el veinte? ¿Comprende que los números reflejan la cantidad de monedas?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Quién sería el primer oficial (el siguiente en la lista)?” cargo) en su barco?”

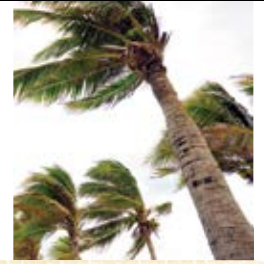
MÚSICA Y MOVIMIENTO

La danza del Capitán

CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca “Captain of the Ship”, pista 11 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a un niño a ponerse la diadema y a mostrarle los movimientos para que los demás los imiten.
- Cambie de capitán según lo desee.

Viento



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sucede cuando hay viento?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 3c Conciencia fonológica

- Jueguen al "Veó Veó". Diga: "Veó algo que empieza con /p/". Puede escribirlo en el papel con crayones. Repita con otros objetos y sonidos de letras.

DESAFÍO COMUNITARIO

Si hay viento y lo sabes

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra CA 2b Danza y movimiento ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo*

Todos juntos

- Pregunte: "¿Cuál es tu tipo de clima favorito?"
- Anime a los niños a cantar con la melodía de "Happy and You Know It", pista 6 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a nombrar diferentes tipos de clima y a incluirlos en la letra de la canción.

Si está **ventoso** y tú lo sabes, **balancéate hacia adelante y hacia atrás.**

Si está **ventoso** y tú lo sabes, **balancéate hacia adelante y hacia atrás.**

Si está **ventoso** y tú lo sabes, **tu forma de moverte seguramente lo demostrará. Si está ventoso y tú lo sabes, balancéate hacia adelante y hacia atrás.**

... calmo... quédate muy quieto...

... llueve... mueve los pies...

... tormentoso... dar vueltas...

... soleado... cúbrete los ojos...

Esta actividad desarrolla la capacidad de atención al animar a los niños a concentrarse en seguir los diferentes movimientos meteorológicos en una canción.

RINCÓN CREATIVO

Velero

M 3 Formas CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Plato de papel
- Papel
- Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Cinta
- Tijeras (seguras para niños)
- Marcadores

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué formas ves en la foto?
- ¿Qué formas incluirás en el diseño de tu barco?
- ¿Qué materiales utilizarás para hacer las velas?
- ¿Cómo utilizarás el palillo de manualidades en tu diseño?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño ensambla o dibuja diferentes formas para construir un velero?
M 3 ¿Nombra alguna forma?

Invitación ^{to} create



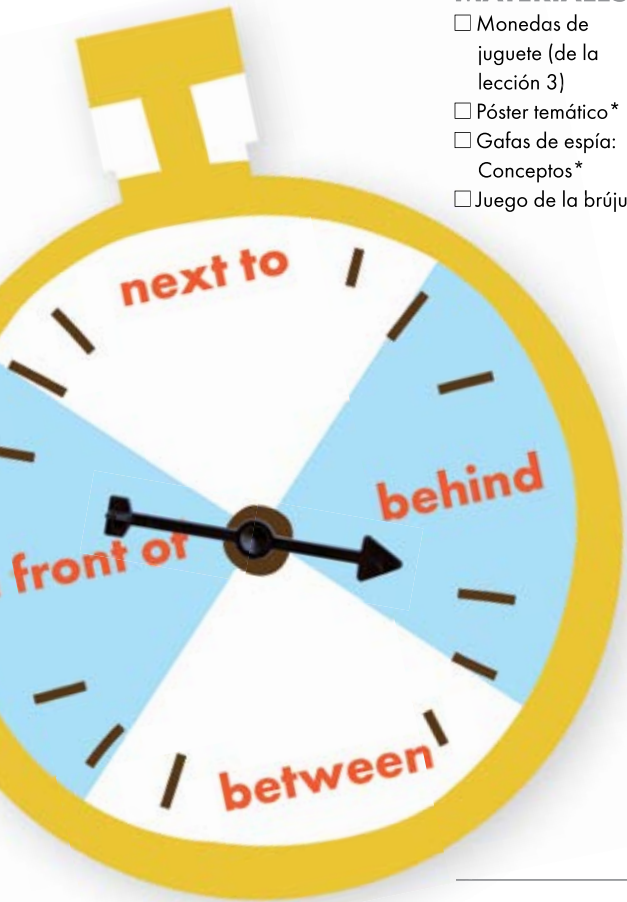
GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Brújula de posiciones

M 2b Conciencia espacial

MATERIALES

- Monedas de juguete (de la lección 3)
- Póster temático *
- Gafas de espía: Conceptos *
- Juego de la brújula



Debatir y explorar

- Invite a un niño a elegir un catalejo y responder a la pregunta utilizando el póster temático.
- Explíqueles que los niños escucharán las instrucciones que les indiquen cómo colocar las monedas.

Jugar juntos

- Utilice las monedas y el póster temático para representar las siguientes ubicaciones: al lado de, entre, delante de y detrás de.
- Dele una moneda a cada niño. Invítelos a girar la ruleta. Deles una instrucción usando la palabra que aparece en la ruleta, como por ejemplo: "Coloque su moneda frente a la cascada". Si es necesario, muestre la imagen con la instrucción para ayudar a los niños.
- **Simplificar:** Invite a los niños a colocar la moneda en relación con su propia posición. Por ejemplo: "Coloca la moneda detrás de tu cabeza".
- **Desafío:** Coloque la moneda en un lugar cercano al delfín. Invite a los niños a explicar dónde está ubicada.

OBSERVAR: M 2b ¿El niño coloca la moneda en lugares que no tienen relación consigo mismo?

HISTORIA SUGERIDA



Observadores del viento

Por Micha Archer

LLD 6a Comprensión lectora

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre la portada y lea el título. Llame la atención sobre cómo la ilustración de la portada muestra el viento.
- Lea y defina las palabras "viento", "pétalos", "campanillas de viento", "brisa" y "refugio". Repase cómo el viento influye en las diferentes estaciones en las páginas correspondientes. Pida a los niños que establezcan conexiones con las estaciones del año en el lugar donde viven.
- Si vuelve a leer este libro, pídale a los niños que describan cómo el clima, incluido el viento, afecta su vida diaria.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Mi pequeño diario

LLD 7a Escritura



MATERIALES PARA CADA NIÑO

- Mi pequeño diario

TUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

Configuración

- Coloque un cuaderno "Mi pequeño diario" para cada niño y lápices de colores o marcadores sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite al niño a dibujar un autorretrato y escribir su nombre en la portada.
- Anime a los niños a elegir una página de su diario para completarla.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta diez letras?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: "¿Qué te gustaría hacer en un día ventoso?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del viento

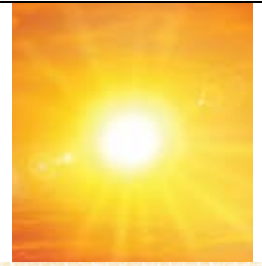
CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca "Cool Island Breeze (Instrumental)", pista 12 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a agitar pañuelos mientras bailan y trate de crear una brisa mientras suena la música.

A

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

Amanecer



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué haces cuando hay sol?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque arena en una bandeja. Pida a un niño que saque una tarjeta con una letra. Anímelo a que la nombre y diga su sonido. Invítelo a escribir la letra en la arena. Repita el ejercicio con los demás niños.

DESAFÍO COMUNITARIO

Refreshar a un amigo

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra **SED 3b** Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Platos de papel
- Marcadores (opcional)
- Papel (opcional)

Todos juntos

- Pregunte: “¿Qué puedes hacer para refrescarte cuando hace calor afuera?”
- Entregue a cada niño un plato de papel (o una hoja de papel). Anímelo a experimentar agitándolo como un abanico.
- Invite a los niños a fingir que hace mucho calor y a abanicarse. Anímelo a abanicar a la(s) persona(s) que esté(n) a su lado.
- Seleccione a un niño e invite a todos a abanicarlo. Repita el proceso hasta que todos se hayan refrescado.
- Si lo desea, invite a los niños a decorar su propio abanico hecho con un plato de papel.

Esta actividad fomenta las habilidades interpersonales al animar a los niños a reconocer a sus compañeros y a ayudarlos a mantener la calma.

RINCÓN CREATIVO

Rayos de sol

CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Bolas de algodón (3)
- Hilo

SUS MATERIALES

- Papel (de cualquier color)
- Pintura (azul, blanca)
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la foto?
- ¿Qué tipos de líneas ves? ¿Qué representan?
- ¿Cómo utilizarás el hilo y la pintura?
- ¿Cómo utilizarás las bolas de algodón? ¿Qué representan?

OBSERVAR: **CA 3b** ¿El niño utiliza herramientas y medios artísticos para crear imágenes intencionadas del sol y el cielo?

Invitación _{to} create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Pisa fuerte la palabra

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES
SUS MATERIALES

- Libro (con frases sencillas)

Debatir y explorar

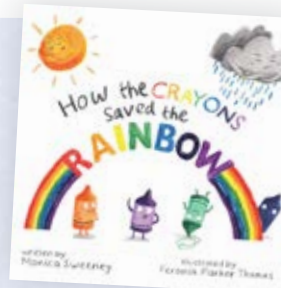
- Muestre un libro y lea el título. Explique que el título está formado por palabras.

Jugar juntos

- Explique que las oraciones también están formadas por palabras. Abra el libro en la primera página y lea la oración. Imite el sonido de un pisotón por cada palabra que escuche.
- Continúe leyendo y anime a los niños a dar un pisotón por cada palabra que escuchen.
- **Simplificar:** Diga una frase sencilla e invite a los niños a repetirla.
- **Desafío:** Introduzca sílabas. Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Diga una palabra y marque las sílabas con una palmada e invite a los niños a repetir.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño da un respingo con cada palabra que escucha?

HISTORIA SUGERIDA



Cómo los crayones salvaron el arcoíris

Por Mónica Sweeney

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SED 4b Resolución de problemas

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: "¿Qué colores ves en la portada?"
- Lea y defina las palabras "arcoíris", "pelea", "enojado" y "observar". Pregunte: "¿Por qué el sol y las nubes dejaron de ser amigos? ¿Qué hicieron los crayones para solucionar el problema?"
- Si vuelve a leer este libro, cree conexiones personales para los niños. Pregunte: "¿Alguna vez has estado enfadado con un amigo? ¿Por qué? ¿Cómo resolviste el problema?"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Mi sol

M 3 Formas

MATERIALES

- Tarjetas de cubo: Formas
- Cubo de bolsillo*

TUS MATERIALES

- Papel
- Lápices de colores/marcadores
- Tijeras

Configuración

- Recorte y coloque las tarjetas cúbicas en el Cubo de bolsillo. Coloque el cubo y materiales adicionales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a lanzar el cubo e identificar la forma. Anímelo a dibujar la forma en un papel y luego a añadirle detalles para convertirla en un sol.
- Continúe tirando los dados y sacando un papel hasta que cada niño tenga su turno.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica hasta seis formas?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: "¿Te gusta jugar al sol o a la sombra? Prolongue la conversación preguntando: "¿Por qué?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del sol

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

- Reproduzca "Beach Party (Instrumental)", pista 3 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invita a los niños a bailar al ritmo de la música. Apague las luces e invítelos a quedarse quietos.
- Reinicie la música, encienda las luces y comience a bailar de nuevo.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MATEMÁTICAS DE MESA Isla de los números	M 1b Sentido numérico
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Conteo de barcos	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Sombrero de capitán	LLD 2c Comunicación CA 3a Artes visuales
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Brújula de posiciones	M 2b Conciencia espacial
5	MATEMÁTICAS DE MESA Mi sol	M 3 Formas
STEAM	Sol vs. sombra	SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación SCI 4 Tecnología

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Coctelera de cangrejo	CA 1a & CA 1b Música
7	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Construye un castillo	M 4a Medición
8	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mezcla de cáscaras	LLD 3b Conciencia fonológica
9	DESAFÍO COMUNITARIO Mis gafas de sol	SED 1c Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia
10	DESAFÍO COMUNITARIO Si te estás poniendo bloqueador solar	PD 3 Seguridad SED 3c Relaciones sociales
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Sol vs. sombra	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 prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Mapa de la comunidad	SS 3b Geografía SED 3b & SED 3c Relaciones sociales
12	RINCÓN CREATIVO Lava	SCI 3b Ciencias Físicas CA 3b Artes visuales
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Historia de caracolas	LLD 3c Conciencia fonológica
14	DESAFÍO COMUNITARIO Muy arriba	LLD 7b Escritura SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
15	MATEMÁTICAS DE MESA Carrera de la cascada	M 1c Sentido numérico

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Cómo organizar un luau	SS 1b Cultura y comunidad ATL 1a Atención y persistencia SCI 3b Ciencias Físicas
17	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Historias de Luau	M 1e Sentido numérico
18	DESAFÍO COMUNITARIO Trucos de equilibrio	PD 1 Motricidad gruesa SED 1a Autoconciencia
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Sonidos de la isla	M 5 Patrones
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura

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 PLAYA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

Disfruta de experiencias en la playa

Castillos de arena, caracolas marinas y gafas de sol

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Coctelera de cangrejo • Construye un castillo de arena • Grabados de caracolas
Crea tus propias gafas de sol • Baile de las quemaduras solares



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
Planificación de lecciones	12
Lección 6: Cangrejo	12
Lección 7: Castillo de arena	14
Lección 8: Caracolas	16
Lección 9: Gafas de sol	18
Lección 10: Bloqueador solar	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: EN LA PLAYA

La temática de La isla del tesoro es una excelente manera de introducir juegos de fantasía y de playa en el aula. Los maestros y cuidadores pueden facilitar este tipo de juego preparando cuidadosamente el área de juego dramático con accesorios como caracolas, arena y toallas para que los niños exploren. A través del juego dramático, los niños eligen accesorios y asignan roles, y luego resuelven cualquier problema que surja. Esto es importante porque refuerza las habilidades de resolución de conflictos, brindando a los niños la oportunidad de colaborar y resolver sus diferencias. Por ejemplo, podría surgir un conflicto sobre quién será el capitán del barco. Los maestros y cuidadores pueden ayudar sugiriendo estrategias como respetar los turnos, compartir roles o elegir nuevos personajes de playa para interpretar. Durante estos escenarios de juego, los niños aprenden nuevo vocabulario relacionado con la playa mientras practican la comunicación de sus deseos y necesidades con sus compañeros.

La isla del tesoro

SEMANA 1
Zarpando

SEMANA 2
En la playa

SEMANA 3
Explorando
la isla

SEMANA 4
Diversión
en la isla



CANGREJO



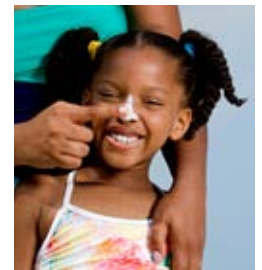
CASTILLO DE
ARENA



CARACOLAS



GAFAS DE SOL



BLOQUEADOR
SOLAR

VOCABULARIO CLAVE

cangrejo, castillo, caracola,
gafas de sol, bloqueador
solar, playa, arena, océano,
enterrado, mapa

LETRAS

Reseña de AZ

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		Un cangrejo, dos cangrejos ATL 2a Flexibilidad y juego CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales	Palabras compuestas LLD 3b Conciencia fonológica 	
LECCIÓN 7		Arena rosa SED 3c Relaciones sociales SCI 3b Ciencias Físicas	Nombres de arena LLD 7a Escribiendo	
LECCIÓN 8		CARACOLAS La caracola es la parte exterior del cuerpo de los moluscos, criaturas marinas. La caracola protege el cuerpo blando que hay en su interior. Las caracolas están compuestas principalmente de calcio.	Si estuvieras en una playa SED 1b Autoconciencia LLD 2d Comunicación	Mezcla de cáscaras ★ LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 9		GAFAS DE SOL Las gafas de sol pueden bloquear entre el 99 y el 100 por ciento de los rayos UV del sol que llegan a la Tierra. La radiación ultravioleta (UV) del sol puede ser dañina para los ojos.	Mis gafas de sol ★ SED 1c Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia	Buscar sonidos LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 10		BLOQUEADOR SOLAR Los rayos del sol contienen rayos UV invisibles. Estos rayos pueden quemar la piel si no está cubierta con ropa u otra protección. El bloqueador solar ayuda a bloquear esos peligrosos rayos UV.	Si te estás poniendo bloqueador solar ★ PD 3 Seguridad SED 3c Relaciones sociales	Mezcla de bloqueador solar LLD 3b Conciencia fonológica



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

Agarre de cangrejo
M 2a Conciencia espacial

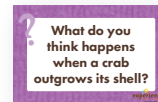


Coctelera de cangrejo ★
CA 1a & CA 1b Música
CA 3a Artes visuales



Danza del cangrejo
SS 3b Geografía
PD 1 Motricidad gruesa

Senderos de cangrejo
SS 3b Geografía



El tesoro enterrado de Oso ★
LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SED 3d Relaciones sociales



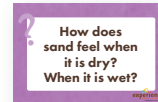
Construye un castillo ★
M 4a Medición

Formas de castillos de arena
M 3 Formas
CA 3b Artes visuales



Construcción rápida
SED 3c Relaciones sociales
PD 2 Motricidad fina
CA 2a Danza y movimiento

Playas de arena
SS 3a Geografía
SCI 3b Ciencias Físicas



¿De quién son los pies?
LLD 6a Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación
CA 2b Danza y movimiento



Contando caracolas
M 1b & M 1c Sentido numérico



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



Danza de las caracolas marinas
M 3 Formas
CA 2a Danza y movimiento
LLD 1a Escucha

Impresiones de caracolas
PD 2 Motricidad fina
CA 3b Artes visuales



Hoy es el Día de las caracolas marinas
LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



Mirando hacia los números
M 1b Sentido numérico

Tonos fríos
SCI 3b Ciencias Físicas
CA 3a Artes visuales



Sigue las gafas de sol
CA 2b Danza y movimiento

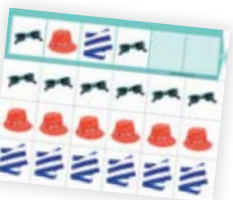
Listo para la playa
SED 1b Autoconciencia



Pedro, el gato y sus Gafas de sol mágicas
SED 3d Relaciones sociales
SED 1d Autoconciencia



Patrones de playa
M 5 Patrones

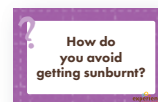


Protección solar
PD 2 Motricidad fina
PD 3 Seguridad
CA 3a Artes visuales

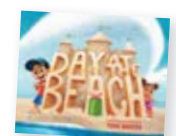


Baile de quemaduras solares
CA 4a Drama
CA 2b Danza y movimiento
SED 3b Relaciones sociales

Botellas de playa
PD 3 Seguridad
SCI 3b Ciencias Físicas



Un día en la playa
LLD 6b Comprensión lectora
CA 3a Artes visuales
LLD 2a Comunicación



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.

BLOQUES

Senderos de cangrejo

SS 3b Geografía

Configuración

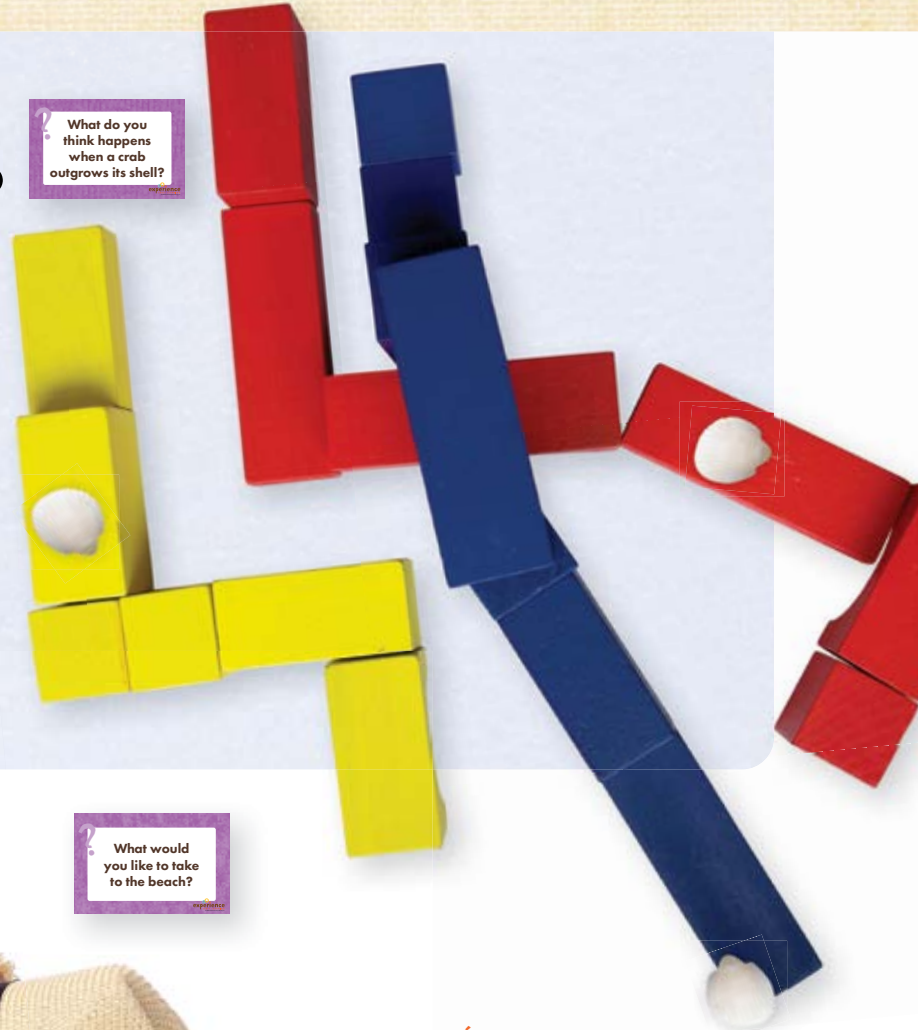
- Invite a los niños a usar bloques para crear caminos. Coloque pompones y simule que son cangrejos. Anímelos a mover los cangrejos a lo largo de los caminos.

Grandes preguntas

- ¿Adónde crees que viajan los cangrejos?
- ¿Cómo se pueden crear caminos que conecten?
- ¿Por qué crees que los cangrejos caminan de costado?
- ¿Qué ocurre si el camino es demasiado pequeño o estrecho?

OBSERVAR: SS 3b ¿El niño sigue un camino?

What do you think happens when a crab outgrows its shell?



What would you like to take to the beach?



JUEGO DRAMÁTICO

Listo para la playa

SED 1b Autoconciencia

Configuración

- Prepare una variedad de artículos de playa: gafas de sol, sombreros, toallas y juguetes de arena. Invite a los niños a vestirse elegante para prepararse para la playa.

Grandes preguntas

- ¿Qué se hace en la playa?
- ¿Qué puedes usar para protegerte del sol?
- ¿Con quién te gustaría ir a la playa?
- ¿Qué comida llevarías para un día en la playa?

OBSERVAR: SED 1b ¿El niño comparte su opción preferida?

Playas arenosas

SS 3a Geografía SCI 3b Ciencias Físicas

Configuración

- Coloque recipientes con arena y agua. Coloque caracolas, piedras, figuritas de criaturas marinas y otros elementos de la naturaleza en los recipientes.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrías ver en una playa?
- ¿Tenemos playa donde vivimos?
- ¿Qué tipo de agua tenemos?
- ¿Qué sucede cuando se mezclan arena y agua? ¿Qué sensación produce?

How does sand feel when it is dry? When it is wet?

OBSERVAR: SS 3a ¿El niño identifica los diferentes tipos de cuerpos de agua en su comunidad?
SCI 3b ¿Describe las propiedades físicas de la arena?

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Botellas de playa

PD 3 Seguridad SCI 3b Ciencias Físicas

How do you avoid getting sunburnt?

Configuración

- Llene botellas transparentes con una pequeña cantidad de pintura y un material texturizado, como pintura 3D. Coloque bandejas para que los niños expriman la mezcla. Anímelos a describir cómo se ve y se siente. Si lo desea, coloque papel para pintar.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipo de cosas se pueden exprimir de una botella?
- ¿Qué sensación produce la loción o el bloqueador solar?
- ¿Qué podría pasar si no te pones bloqueador solar en un día soleado?
- ¿Qué más puedes llevar al exterior para protegerte del sol?

OBSERVAR: PD 3 ¿El niño sigue las normas de protección solar?
¿Identifica situaciones peligrosas?



CIENCIA Y NATURALEZA

Impresiones de caracolas

PD 2 Motricidad fina CA 3b Artes visuales

Configuración

- Coloque caracolas, plastilina y un recipiente con arena. Invite a los niños a explorar y crear huellas de caracolas en la plastilina y la arena.

Grandes preguntas

- ¿Qué formas tienen las caracolas?
- ¿Qué tipo de impresiones realizan?
- ¿Cómo podrías esconder las caracolas?
- ¿Qué más se podría hacer con las caracolas?

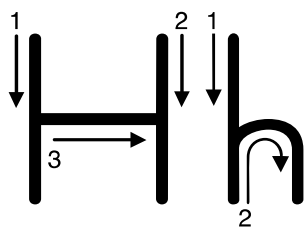
Can you make a design with a shell?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño utiliza las manos y los dedos para manipular las caracolas y crear huellas?

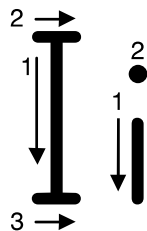


AVENTURA DEL ALFABETO

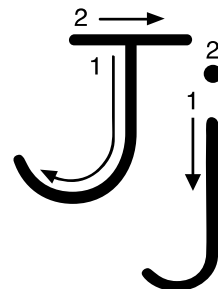
Hh



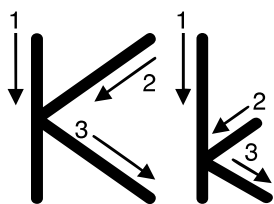
Ii



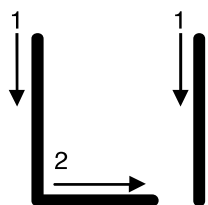
Jj



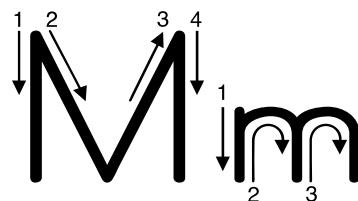
Kk



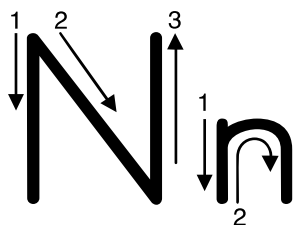
Ll



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.

★ El tesoro enterrado de Oso

Por Chris Lensch



Primera lectura

LLD 6b Comprensión lectora
SED 3d Relaciones sociales

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a adivinar de qué podría tratar la historia.

Lee y participa

- Lea el libro. Defina las palabras “enterrado”, “mapa”, “curioso” y “decepcionado”. Haga preguntas sencillas para recordar, como “¿Qué busca Oso? ¿Cómo marcó Oso su tesoro?”.

Conversar

- Defina y hable sobre la determinación. Pregunte: “¿Estaba el Oso decidido a encontrar su tesoro? ¿Se rindió? ¿Quién estaba decidido? ¿Cómo sabes que Conejita estaba decidida?”

Segunda lectura

LLD 6b Comprensión lectora
ATL 1b Atención y persistencia SS 3b Geografía

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Repase qué significa ser decidido y cómo los personajes de la historia demostraron esta cualidad.

Lee y participa

- Lea el libro. Repase las palabras “enterrado”, “mapa”, “curioso” y “decepcionado”. Haga preguntas sobre los sentimientos de los personajes, como “¿Cómo se sintió Oso cuando no pudo encontrar su tesoro? ¿Cómo se sintió al final de la historia?”.

Conversar

- Esconda un juguete en un lugar difícil del aula. Dibuje un mapa grande para que los niños lo sigan y encuentren el tesoro. Mientras buscan, pregúnteles: “¿Cómo te sientes? ¿Seguirás buscando? ¿Qué dice el mapa?”. Si es necesario, ayúdelos a encontrar el juguete. Pregúnteles: “¿Cómo te sientes ahora?”. Expresen juntos su alegría.

Tercera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

Introducción

- Muestre el libro. Pida a los niños que digan el título.
- Pregunte: “¿Qué opinas de este libro? ¿Te gusta? ¿Por qué sí o por qué no?”

Lee y participa

- Lea el libro. Haga preguntas sobre los personajes y los acontecimientos de la historia, como: “¿Quién es este personaje? ¿Qué está haciendo? ¿Qué sucede después? ¿Qué ocurre al final?”.

Conversar

- Invite a los niños a recordar la historia utilizando los fragmentos de la historia. Anímelos a demostrar cómo Oso y Conejita mostraron determinación.

PALABRAS CLAVE DEL VOCABULARIO

enterrado: Poner algo bajo tierra para esconderlo.

mapa: un dibujo de un área.

curioso: queriendo saber algo.

decepcionado: infeliz porque algo que esperabas que sucediera no ocurrió.

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 ¿Relatan 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! ↷

Cangrejo



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué saben sobre los cangrejos?”. Anime a los niños a que finjan abrir y cerrar sus “pinzas de cangrejo”.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Una con cinta adhesiva pares de dedos superiores y coloque tarjetas con letras minúsculas boca abajo en la pared. Invite a un niño a voltear dos tarjetas buscando la pareja. Si encuentra la pareja, que se quede con las tarjetas. Si no, que las vuelva a colocar en la pared.

DESAFÍO COMUNITARIO

Un cangrejo, dos cangrejos

ATL 2a Flexibilidad y juego CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental *Hora del círculo*

Todos juntos

- Pregunte: “¿Qué harías si vieras 10 cangrejos caminando en fila?”
- Cante con la melodía de “One Potato, Two Potatoes”, pista 10 del álbum *instrumental Hora del círculo*. Invite a los niños a seguir el movimientos mientras cuentan los cangrejos.

1 cangrejo, 2 cangrejos, 3 cangrejos, 4, 5 cangrejos

(Toca el suelo con un dedo por cada cangrejo).

El sonido de los golpes en la orilla.

(Abre y cierra la mano.)

6 cangrejos, 7 cangrejos, 8 cangrejos, 9,

(Toca el suelo con un dedo por cada cangrejo).

10 cangrejos caminando en fila.

(Camina con los dedos en línea recta sobre el suelo.)

Esta actividad fomenta las habilidades interpersonales y la flexibilidad al animar a los niños a dar rienda suelta a su imaginación mientras cantan y se mueven con sus compañeros.

RINCÓN CREATIVO

★ Coctelera de cangrejo

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

MATERIALES

- Álbum *Bailando en la Isla del tesoro*

PARA CADA NIÑO

- Ojos adhesivos
- Recipiente con tapa
- Garras de papel

SUS MATERIALES

- Papel (para compartir)
- Pegamento
- Cinta
- Tijeras (seguras para niños)
- Cubo de arena
- Lápices de colores /marcadores

Conversar

- Pregunte: “¿Qué sonidos podrías escuchar en la playa?”

Hacer

- Corte cada hoja de papel por la mitad y dele un trozo a cada niño.
- Anime a los niños a decorar el cuerpo del cangrejo a su gusto. Ayúdelos a recortar las patas. Ensamblen el cangrejo juntos.
- Ayude a los niños a llenar su recipiente con arena. Use pegamento para asegurar la tapa.

Jugar

- Reproduzca “Crab Walk”, pista 4 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a mover sus cangrejos al ritmo de la música.

OBSERVAR: CA 1a ¿El niño utiliza la maraca como instrumento musical? CA 1b ¿Lo mueven al ritmo de la canción?

MAKE
& PLAY



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Garras de palabras compuestas

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de palabras compuestas: Garras

TUS MATERIALES

- Tenazas
- Tijeras

Debatir y explorar

- Explique que las palabras compuestas son dos palabras que se unen para formar una nueva palabra. Muéstreles a los niños la tarjeta de vocabulario de palabras compuestas para pelota de playa. “Playa” y “pelota” juntas hacen “¡Pelota de playa!”

Jugar juntos

- Extienda las tarjetas de palabras compuestas boca arriba sobre la mesa.
- Invite a un niño a usar las pinzas para recoger dos tarjetas. Invite a los niños a hacer un movimiento de onda si las dos palabras van juntas para formar una palabra nueva, o a hacer una X con los brazos si no van juntas.
- **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



El tesoro enterrado de Oso

Por Chris Lensch

Consulte la sección Conexiones de la historia en la página 9.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño sabe identificar cuándo dos palabras se combinan para formar una palabra compuesta?



A Para niños con discapacidades físicas, consulte la sección “Adaptaciones”.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Agarre de cangrejo

M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- Tapetes de diseño de formas
- Formas de espuma

SUS MATERIALES

- Tenazas
- Cubo de arena
- Tijeras

Configuración

- Extienda las alfombrillas de diseño de formas y las pinzas. Esconda las figuras de espuma en el contenedor de arena.

Juego independiente

- Invite a los niños a usar pinzas para coger una figura.
- Anímelos a colocar la figura sobre una de las esterillas.
- Continúe recogiendo y colocando figuras sobre las esterillas.

OBSERVAR: M 2a ¿El niño voltea, rota o gira las figuras para que encajen en la alfombra?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1a Autoconciencia

- Pregunte: “¿En qué te pareces a un cangrejo? ¿En qué eres diferente?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del cangrejo

SS 3b Geografía PD 1 Motricidad gruesa

- Delimite un camino largo en el suelo con cinta adhesiva.
- Reproduzca “Crab Walk”, pista 4 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a gatear como cangrejos a lo largo de la fila mientras suena la música.

Castillo de arena



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel de conversación y pregunte: “¿Qué se puede hacer con arena?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Asocie un movimiento con una letra y su sonido. Muestre una tarjeta con una letra e invite a los niños a nombrarla y decir su sonido. Luego, cree un movimiento que la acompañe, como saltar para la *j* /*i*/.

DESAFÍO COMUNITARIO

Arena rosa

SED 3c Relaciones sociales SCI 3b Ciencias Físicas

MATERIALES

- Foto: Arena rosa

SUS MATERIALES

- Pintura (roja, blanca)
- Brocha
- Plato de papel

Todos juntos

- Exprima una pequeña cantidad de pintura roja y blanca sobre un plato de papel.
- Anime a los niños a que se turnen para mezclar un poco la pintura antes de pasársela con cuidado al siguiente niño. Pregunte: “¿Qué pasa cuando mezclamos rojo y blanco?”
- Muestre la fotografía y explique que la arena de la isla de Komodo, en Indonesia, es rosa porque unos animales microscópicos llamados foraminíferos producen un pigmento rojo en los arrecifes de coral.

Esta actividad fomenta las habilidades sociales al animar a los niños a esperar, compartir y respetar los turnos.

RINCÓN CREATIVO

Formas de castillos de arena

M 3 Formas CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Formas de arena
- Celofán

SUS MATERIALES

- Papel (de cualquier color)
- Pegamento
- Lápices de colores / marcadores
- Tijeras
- Arena (opcional)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué formas ves en la foto? ¿Qué forma es esta?
- ¿Qué colores y texturas ves en la foto?
- ¿Qué tipo de castillo de arena vas a construir?
- ¿Te gustaría usar las figuras, arena de verdad o ambas cosas?

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

Invitación _{to} create



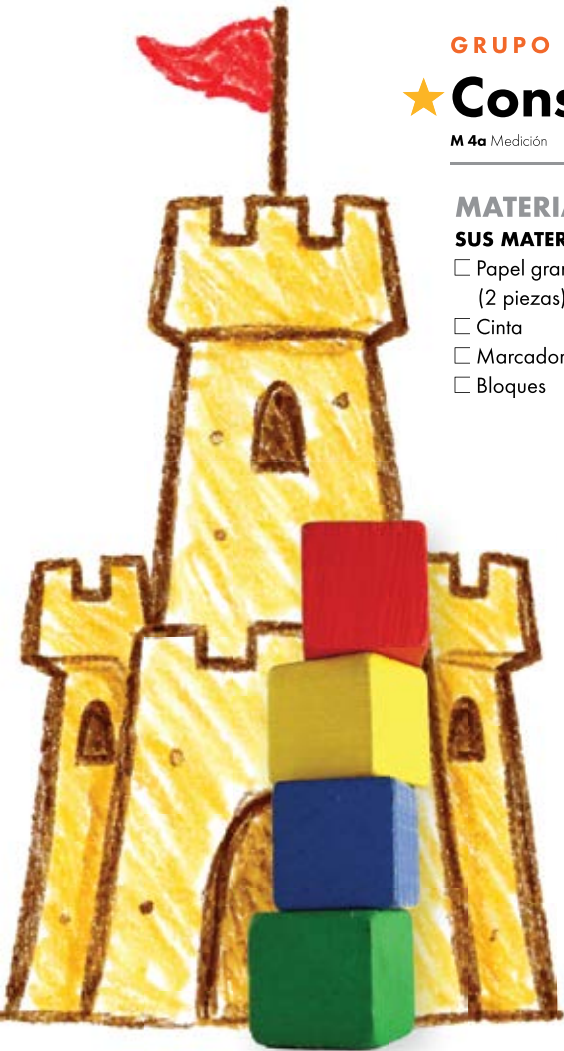
GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Construye un castillo

M 4a Medición

MATERIALES SUS MATERIALES

- Papel grande (2 piezas)
- Cinta
- Marcador
- Bloques



Debatir y explorar

- Dibuje castillos de arena de diferentes alturas en hojas de papel separadas. Pegue cada castillo de arena a la pared con cinta adhesiva, dejando la base a la altura del suelo.
- Explíqueles que los niños usarán bloques para medir la altura de cada castillo de arena.

Jugar juntos

- Coloque un bloque en el suelo, en la base de un castillo de arena. Invite a los niños a apilar bloques hasta llegar a la cima del castillo y luego cuente cuántos bloques tiene de alto.
- Repita el proceso con los castillos de arena restantes. Invite a los niños a comparar los castillos de arena e identificar cuál es más alto.
- **Simplificar:** Concéntrese únicamente en el uso de medidas no estándar. Invite a los niños a contar cuántos bloques de altura tienen.
- **Desafío:** Invite a los niños a calcular cuántos bloques de altura tiene el castillo de arena.

OBSERVAR: M 4a ¿El niño compara la altura de dos castillos de arena? ¿Y determina cuál es más alto?

HISTORIA SUGERIDA



¡Pies arenosos! ¿De quién son los pies?

Por Susan Wood

LLD 6a Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación
CA 2b Danza y movimiento

- Muestre la portada y lea el título. Señale las huellas en la arena. Invite a los niños a adivinar qué las hizo.
- Lea y defina las palabras "playa", "nido", "castillo de arena" y "cansado". Llame la atención sobre los grabados e invite a los niños a describir cada uno.
- Si lee este libro de nuevo, invite a los niños a imitar los movimientos de cada animal. Luego, invítelos a dejar su huella en un recipiente con arena.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Nombres de arena

LLD 7a Escritura

MATERIALES

- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

SUS MATERIALES

- Papel
- Pegamento
- Lápices de colores / marcadores
- Arena
- Bandejas

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a escribir su nombre en un trozo de papel y luego a repararlo con pegamento.
- Anímelos a colocar su papel en una bandeja y esparcir arena sobre las letras pegadas. Ayúdelos a sacudir la arena sobrante dentro de la bandeja.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe su nombre y algunas letras?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: "¿Qué tipo de castillo de arena te gustaría construir en la playa?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Construcción rápida

SED 3c Relaciones sociales PD 2 Matricidad fina
CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca "Beach Party (Instrumental)", pista 3 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a trabajar juntos para construir un castillo de arena con bloques antes de que termine la canción.
- Reproduzca la canción de nuevo y baile libremente a su alrededor.

Omaha

Caracolas



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Dónde se pueden encontrar caracolas?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Invite a los niños a sentarse en un círculo. Muestre una letra y pásela. Anime a cada niño a que la nombre y diga su sonido. Repita con otra letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

Si estuvieras en la playa

SED 1b Autoconciencia LLD 2d Comunicación

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

Todos juntos

- Extienda todas o algunas de las tarjetas de vocabulario en el suelo.
- Pregunte: "Si estuvieras en una playa, ¿qué te gustaría encontrar?"
- Anime a los niños a que, por turnos, señalen una imagen y la nombren.
- Si están preparados, invite a los niños a explicar por qué eligieron esa palabra.

A

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

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

RINCÓN CREATIVO

Caracolas marinas

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

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Plato de papel

SUS MATERIALES

- 1 cucharada de aceite
- 1 cucharada de arena
- 1 taza de agua tibia
- 2 tazas de harina
- Pinturas
- Pinceles
- Pegamento
- Cuchara
- Tazón grande
- Elementos de la naturaleza

Configuración

- Mezcle la harina, el agua, el aceite y la arena en un bol grande y amase hasta formar una masa.
- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores de caracolas ves en la foto?
- ¿Qué animales crees que vivían antes en las caracolas?
- ¿Cómo incorporarás los elementos naturales a la masa?
- ¿Cómo decorarás tu obra de arte?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño explora el uso de las herramientas y materiales artísticos de diversas maneras para crear diseños intencionados?

Invitación
to
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Mezcla de cáscaras

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Plastilina



Debatir y explorar

- Explíqueles que los niños usarán “caracolas marinas” (plastilina) para combinar sílabas.
- Explique que las sílabas se pueden combinar para formar una palabra. Diga una palabra y luego cada sílaba. Repita las sílabas cada vez más rápido y luego repita la palabra.

Jugar juntos

- Forme muchas bolas con la plastilina.
- Diga la primera sílaba de una palabra y coloque una “caracola marina”. Repita con la segunda sílaba. Junte las “caracolas marinas” mientras dice las sílabas cada vez más rápido. Aplaste la plastilina mientras dice la palabra. Por ejemplo, pregunte: “¿Qué palabra obtienes al juntar guijarro?”
- **Simplificar:** Cree una oración simple. 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



Día de las caracolas marinas

Por Dianne Ochiltree

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Alguna vez has encontrado una caracola marina? ¿Qué aspecto tenía?”
- Lea y defina las palabras “bahía,” “duna,” “ola” y “perla”. Vaya a la última página. Invite a un niño a contar las caracolas.
- Si vuelve a leer este libro, pregúntese: “Si pudieras visitar la playa, ¿qué te gustaría encontrar? ¿Por qué crees que las caracolas marinas son especiales?”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Contando caracolas

M 1c Sentido numérico



Hora de cierre

MATERIALES

- Caracolas marinas*
- Tarjetas para contar caracolas (guardar para usar más tarde)

SUS MATERIALES

- Vasos o cucharas medidoras
- Cubo de arena

Configuración

- Esconda las caracolas en un recipiente con arena. Coloque vasos o palas y las tarjetas.

Juego independiente

- Invite a los niños a seleccionar una tarjeta de conteo. Anímelos a cavar y separar esa cantidad de caracolas del contenedor y colóquelos sobre la tarjeta.
- Invite a los niños a contar las caracolas en su tarjeta y pregúnteles: “¿Cuántas?”

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta diez caracolas? ¿Indica que el último número dice cuántas caracolas contó?



REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: “¿Qué te gustaría crear con caracolas?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de las caracolas marinas

M 3 Formas CA 2a Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Recorte diferentes formas y extiéndelas alrededor de la habitación.
- Reproduzca “Cool Island Breeze (Instrumental)”, pista 12 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a bailar alrededor y sobre las caracolas. Detenga la música y pídale que se queden quietos. Anime a un niño a nombrar la forma cerca de la cual se queda inmóvil.

Gafas de sol



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cuándo usas gafas de sol?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Invite a los niños a mirar el cartel en la pared. Elija a un niño para que señale una letra en un cartel, póster, etc., la nombre y diga su sonido. Repita hasta que todos tengan la oportunidad de encontrar y señalar una letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Mis gafas de sol

SED 1c Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Plato de papel

OBSERVAR: SED 1c ¿El niño muestra interés en planificar o probar nuevas actividades?

ATL 1b ¿Practican hasta lograrlo y expresan su alegría?

Todos juntos

- Recite la rima e invite a los niños a imitar los movimientos sugeridos.
- Después de practicar la rima, anime al niño a recitarla de forma independiente para sus compañeros.
- Siga animando a los niños a recitar la rima de forma independiente.
- Recuérdeles a los niños que aplaudan o choquen las manos cuando terminen.

Estas son mis gafas de sol.

(Haz dos círculos con las manos sobre los ojos).

Este es mi sombrero.

(Date un golpecito en la parte superior de la cabeza).

Así es como corro en la playa,

(Corre en el sitio.)

¡Así!

(Cruza los brazos y asiente con la cabeza.)

Esta actividad desarrolla la autoconciencia mediante animar a los niños a intentar nuevas tareas complejas.



RINCÓN CREATIVO

Tonos fríos

SCI 3b Ciencias Físicas CA 3a Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Gafas de sol de papel
- Pegatinas
- Celofán

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Cinta
- Marcadores

Conversar

- Pregunte: “¿Cómo cambian las gafas de sol tu forma de ver las cosas?”

Hacer

- Recorte láminas de celofán que simulen lentes y péguelas a las gafas de sol con cinta adhesiva.
- Anime a cada niño a decorar sus gafas de sol a su gusto.

Jugar

- Invite a los niños a ponerse las gafas de sol y a observar los diferentes colores de la habitación. Pregúnteles: “¿Cómo se ven los colores a través de sus gafas?”

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe diferentes colores mientras usa las gafas de sol?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Buscando números

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas para contar caracolas (de la lección 8)

SUS MATERIALES

- Papel
- Marcador



Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué podrías ver en la playa? ¿Crees que hay números en la playa?” Hable sobre cómo los letreros en la playa tienen números para brindar información a las personas.

Jugar juntos

- Extienda las tarjetas de conteo de caracolas (del 1 al 10) en el suelo. Diga un número y busque la tarjeta que coincida. Escriba el número usando la tarjeta de conteo de caracolas como guía.
- Dígale un número a cada niño. Invételes a encontrar la tarjeta que coincida y a escribir el número.
- **Simplificar:** Concéntrese en la identificación de números hasta el cinco.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar los números hasta el veinte y a escribir los números hasta el diez.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el diez? ¿Escribe los números hasta el cinco?

HISTORIA SUGERIDA



Pedro, el gato y sus gafas de sol mágicas

Por James Dean

SED 3d Relaciones sociales
SED 1d Autoconciencia

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Por qué crees que las gafas de sol de Pedro son mágicas?”
- Lea y defina las palabras “blues,” “bellota” y “frustrado”. Busquen las páginas correspondientes y pídale a los niños que hablen sobre cómo se siente cada personaje y por qué. Pregunte: “¿Qué más podrías decir para ayudarlos a sentirse mejor?”
- Si vuelve a leer este libro, pregúntese: “¿Alguna vez te has sentido triste o frustrado? ¿Qué o quién te ayudó a sentirte mejor?”

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Buscar sonidos

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Juego de gafas de sol

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Corte las gafas de sol por la mitad y coloque los trozos sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir la mitad de unas gafas de sol. Pregúnteles: “¿Qué foto o letra tienes?”
- Para una foto, encuentre la letra que tenga ese sonido inicial. Una las mitades de las gafas de sol.
- Continúe relacionando el sonido de la letra con las mitades de la foto.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica los sonidos de las letras en hasta diez letras? **LLD 3c** ¿Identifica el sonido inicial de una palabra?



Para niños retraídos, consulte la sección “Adaptaciones”.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación PD 3 Seguridad

- Pregunte: “¿Qué más puedes usar para protegerte?” ¿Te proteges del sol?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Sigue las gafas de sol

CA 2b Danza y movimiento

- Invite a un niño a ser el líder y a usar un par de gafas de sol. Reproduzca “Bump Over the Lump”, pista 5 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite al niño que lleva las gafas de sol a guiar a los demás por la habitación mientras suena la música. Anímelo a que elija movimientos para que los demás los imiten.

Bloqueador solar



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
PD 3 Seguridad

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Por qué es peligroso el sol?". Explique cómo el sol es extremadamente caliente y puede quemar la piel.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Reproduzca "Sunburn", pista 9 del álbum *Bailando sobre la Isla del tesoro*. Pause la música y diga una letra. Invite a los niños a quedarse inmóviles y formar esa letra con su cuerpo.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Si te estás poniendo bloqueador solar

PD 3 Seguridad SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

OBSERVAR: SED 3c ¿El niño utiliza conductas prosociales?

PD 3 ¿Cumple con las normas de seguridad?

Todos juntos

- Pregunte: "¿En qué parte de tu cuerpo te has quemado con el sol?" Anime a los niños a señalar esa parte del cuerpo.
- Invítelos a cantar con la melodía de "Happy and You Know It", pista 6 del álbum *instrumental Hora del círculo*.
- Anime a los niños a que, por turnos, nombren una parte del cuerpo y finjan aplicarse bloqueador solar en esa parte.

Si te estás poniendo bloqueador solar, cubre tu nariz.

Si te estás poniendo bloqueador solar, cubre tu nariz.

Si te estás poniendo bloqueador solar, no te olvides ningún lugar,

Si te estás poniendo bloqueador solar, cubre tu nariz.

Esta actividad fomenta las habilidades interpersonales al animar a los niños a participar en una actividad grupal sobre la protección solar.



RINCÓN CREATIVO

Protección solar

PD 2 Motricidad fina PD 3 Seguridad CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Forma del cuerpo

SUS MATERIALES

- Bochas
- Pintura con relieve: 3 cucharaditas de bicarbonato de sodio, 1 taza de harina, 1 cucharadita de sal, 1 ¼ c. agua
- Lápices de colores

Configuración

- Mezcle los ingredientes de la pintura dimensional en un recipiente y colóquelo sobre la mesa. Prepare la Foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué ves en la foto?
- ¿Cómo crees que funciona el protector solar?
- ¿Cuándo y dónde crees que necesitas más bloqueador solar?
- ¿Cómo utilizarás la mezcla para crear un diseño?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño usa las manos y los dedos para pintar con la mezcla de pintura dimensional?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Mezcla de bloqueador solar

LLD 3b Conciencia fonológica



Debatir y explorar

- Explique que el inicio es el primer sonido de una palabra y la rima es el resto de la palabra.
- Explique que combinamos el inicio y la rima para formar una palabra. Por ejemplo: “/A/ y /re/ na/ es 'arena’”.

Jugar juntos

- Diga: “Solo podemos aplicarnos bloqueador solar cuando combinamos sonidos para formar una palabra”.
- Diga “/b/” y simule que rocías bloqueador solar en tu hombro. Diga “/todo/” y rocíelo en su brazo. Mezcle los sonidos mientras lo frota y diga: “¡pelota!”.
- Repita con “cangrejo”, “bote” y “neto.”
- **Simplificar:** Cree una frase sencilla. Invite a los niños a aplaudir por cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar el inicio y la rima de una palabra.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina el ataque y la rima para formar una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



Un día en la playa

Por Tom Booth

LLD 6b Comprensión lectora
CA 3a Artes visuales
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué crees que les gusta hacer en la playa?”. Use la ilustración de la portada para ayudar a los niños a responder.
- Lea y defina las palabras “torre”, “práctica”, “marea” y “solitario”. Pida a los niños que identifiquen a los personajes principales y el escenario.
- Si vuelves a leer este libro, busca el plano del castillo de arena de Gedeón. Invita a los niños a usar papel y crayones para diseñar un propio castillo de arena. Anímalos a compartir sus dibujos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Patrones de playa

M 5 Patrones

MATERIALES

- Guía de patrones y tarjetas: ABC

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Coloque la guía de patrones y las tarjetas sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a usar las tarjetas y la guía para copiar y ampliar el patrón ABC.
- Utilice las tarjetas para crear diferentes patrones complejos, como ABB o AABB, e invite a los niños a copiarlos y ampliarlos.
- Anime a los niños a explorar el uso de las tarjetas para crear sus propios patrones. Invítelos a invitar a un compañero a copiar y ampliar el diseño.

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



A

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

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué se siente al tener quemaduras de sol?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de quemaduras solares

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

- Escuche la letra de “Sunburn”, pista 9 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Trabajen juntos para inventar movimientos que representen la historia de la canción.
- Reproduzca la música e invite a los niños a bailar utilizando los movimientos que ellos mismos inventaron.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MATEMÁTICAS DE MESA Isla de los números	M 1b Sentido numérico
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Conteo de barcos	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Sombrero de capitán	LLD 2c Comunicación CA 3a Artes visuales
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Brújula de posiciones	M 2b Conciencia espacial
5	MATEMÁTICAS DE MESA Mi sol	M 3 Formas
STEAM	Sol vs. sombra	SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación SCI 4 Tecnología

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Coctelera de cangrejo	CA 1a & CA 1b Música
7	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Construye un castillo	M 4a Medición
8	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mezcla de cáscaras	LLD 3b Conciencia fonológica
9	DESAFÍO COMUNITARIO Mis gafas de sol	SED 1c Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia
10	DESAFÍO COMUNITARIO Si te estás poniendo bloqueador solar	PD 3 Seguridad SED 3c Relaciones sociales
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Sol vs. sombra	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 planificas e implementas rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Mapa de la comunidad	SS 3b Geografía SED 3b & SED 3c Relaciones sociales
12	RINCÓN CREATIVO Lava	SCI 3b Ciencias Físicas CA 3b Artes visuales
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Historia de caracolas	LLD 3c Conciencia fonológica
14	DESAFÍO COMUNITARIO Muy arriba	LLD 7b Escritura SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
15	MATEMÁTICAS DE MESA Carrera de la cascada	M 1c Sentido numérico

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Cómo organizar un luau	SS 1b Cultura y comunidad ATL 1a Atención y persistencia SCI 3b Ciencias Físicas
17	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Historias de Luau	M 1e Sentido numérico
18	DESAFÍO COMUNITARIO Trucos de equilibrio	PD 1 Motricidad gruesa SED 1a Autoconciencia
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Sonidos de la isla	M 5 Patrones
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura

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

EXPLORANDO LA ISLA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

Explora los accidentes geográficos de la isla

Volcanes, cuevas,
cocotero, cascadas

Descubre
el tesoro
y el desafío
de la cascada

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Mapa del tesoro • Experimento con lava • Cómo hacer una linterna frontal para cuevas
• Varita de cocotero • Juego de carreras de cascadas



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lecciones	12
Lección 11: Mapa del tesoro	12
Lección 12: Volcán	14
Lección 13: Cueva	16
Lección 14: Cocotero	18
Lección 15: Cascada	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: EXPLORANDO LA ISLA

Los niños aprenden explorando su entorno. Esto incluye interactuar con otras personas y explorar los objetos que los rodean. Mediante las actividades de La isla del tesoro, los niños tendrán la oportunidad de desarrollar su imaginación y explorar su entorno, tanto en interiores como en exteriores, de maneras emocionantes. Por ejemplo, explorarán cuevas imaginarias, seguirán mapas del tesoro y construirán cascadas. Los maestros y cuidadores desempeñan un papel importante al planificar y preparar estas experiencias con esmero y atención. Durante estas experiencias, ayudan a los niños a descubrir cómo usar su creatividad, colaborar con otros y dar vida a islas imaginarias.

La isla del tesoro

SEMANA 1
Zarpando

SEMANA 2
En la playa

SEMANA 3
Explorando
la isla

SEMANA 4
Diversión en
la isla



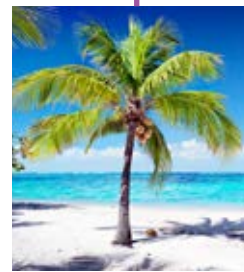
MAPA DEL TESORO



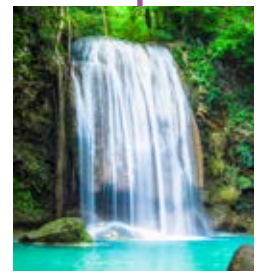
VOLCÁN



CUEVA



COCOTERO



CASCADA

VOCABULARIO CLAVE

mapa, volcán, cueva, coco,
árbol, cascada, joya, lava

LETRAS

Reseña de AZ

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 11	 <p>MAPA DEL TESORO Un mapa del tesoro (principalmente en libros de ficción) se compone de pistas y otros símbolos que indican dónde puede estar escondido o enterrado un tesoro.</p>	<p>Mapa de la comunidad ★ SS 3b Geografía SED 3b & SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Eco de playa LLD 3c Conciencia fonológica</p>
LECCIÓN 12	 <p>VOLCÁN Un volcán es un agujero en la Tierra del que brotan roca fundida, gases y ceniza. Cuando el magma fluye fuera de un volcán, se llama lava. El volcán activo más grande del mundo es el Mauna Loa en Hawái.</p>	<p>Volcanes en espera M 1e Sentido numérico SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Cartas de la isla LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 7a Escritura</p> 
LECCIÓN 13	 <p>CUEVA Una cueva es un área o espacio bajo la superficie terrestre, en laderas o acantilados. Las cuevas marinas se forman por el movimiento continuo de las olas y las mareas. Esto debilita gradualmente los acantilados, erosionando la roca y creando poco a poco una cueva.</p>	<p>¿Quién está en la cueva? SED 3b & SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Historia de caracolas ★ LLD 3c Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 14	 <p>COCOTERO El cocotero es un tipo de palmera. El coco es una drupa (entre las drupas se incluyen los melocotones, las ciruelas y las cerezas). Crecen en climas cálidos, como Filipinas, Indonesia e India. Dentro de la cáscara dura del coco se encuentra la pulpa suave y el agua de coco.</p>	<p>Muy arriba ★ LLD 7b Escritura SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Árbol del alfabeto LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 15	 <p>CASCADA Una cascada es un lugar donde el agua cae por una pendiente pronunciada, desembocando en una poza. La formación rocosa detrás de la cascada se ha erosionado, formando a veces refugios similares a cuevas.</p>	<p>Desafío de la cascada M 4a Medición SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Silabas de pelota de playa LLD 3b Conciencia fonológica</p> 



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

Búsqueda de joyas

M 3 Formas



La X marca el lugar

SS 3b Geografía
CA 3a Artes visuales



Baile del tesoro

CA 2a Danza y movimiento

Búsqueda del tesoro

SS 3b Geografía



Pedro, el gato y el mapa del tesoro

LLD 6b Comprensión lectora



Explotando Números

M 1b Sentido numérico



Lava ★

SCI 3b Ciencias Físicas
CA 3b Artes visuales



Escucha a V

CA 2a Danza y movimiento
LLD 1a Escucha
LLD 4 Conocimiento alfabético

Volcanes altos

M 4a Medición
SS 3a Geografía



¡Volcanes!

LLD 6a Comprensión lectora
SS 3a Geografía



Joyas en la cueva

M 1d Sentido numérico



Linterna frontal para cuevas

CA 4a Drama
ATL 2b Flexibilidad y juego



Danza de las cuevas

CA 2a Danza y movimiento
PD 1 Matricidad gruesa

Construyendo cuevas

ATL 1b Atención y persistencia
SS 3a Geografía



El león y El pajarito rojo

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 6b Comprensión lectora
SCI 3b Ciencias Físicas



Cocos cayendo

M 4b Medición

Varita de cocotero

CA 2a Danza y movimiento
CA 3b Artes visuales
PD 2 Matricidad fina



Baile de letras de coco

PD 1 Matricidad gruesa
LLD 4 Conocimiento alfabético

Exploración del coco

SCI 3b Ciencias Físicas



Chica Chica ¡Bum! ¡Bum!

LLD 4 Conocimiento alfabético
LLD 7a Escritura
LLD 6b Comprensión lectora



Carrera de la cascada ★

M 1c Sentido numérico



Cascada

CA 3b Artes visuales
PD 2 Matricidad fina



Danza del agua

CA 2a Danza y movimiento

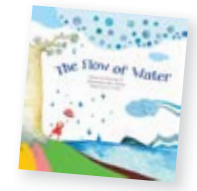
Salpicadura de cascada

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación



El flujo del agua

LLD 6b Comprensión lectora



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.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Volcanes altos

M 4a Medición SS 3a Geografía



Configuración

- Coloque plastilina y diversos elementos de la naturaleza. Invite a los niños a explorar diferentes maneras de construir volcanes lo más altos posible. Si lo desean, pueden decorar los volcanes con elementos de la naturaleza.

Grandes preguntas

- ¿Dónde se puede ver un volcán?
- ¿Qué forma o tamaño tienen los volcanes?
- ¿Qué es más alto que tu volcán? ¿Qué es más bajo?
- ¿Qué crees que hay dentro de un volcán?
- ¿Qué más sabes sobre los volcanes?

OBSERVAR: M 4a ¿El niño utiliza vocabulario de medición? ¿Cómo describir qué es más alto y qué es más bajo que sus volcanes?



A

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



CIENCIA Y NATURALEZA

Exploración del coco

SCI 3b Ciencias Físicas

Configuración

- Coloque el coco (o fotos de cocos), la bandeja y los utensilios. Invite a los niños a explorar el coco. Al final del día, muéstreles cómo vaciarlo y abrirlo. Invítelos a probar el agua y la pulpa del coco.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver un cocotero?
- ¿Cuáles son las diferentes partes de un coco?
- ¿Qué observas en el coco?
- ¿Por qué crees que los cocos son tan duros?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe las propiedades físicas del coco?

Búsqueda del tesoro

SS 3b Geografía

Configuración

- Reúna varias cajas y recipientes con tapa. Coloque monedas de juguete u otros “tesoros” dentro de los recipientes y escóndalos. Dibuje un mapa sencillo para guiar a los niños. Anímelos a que finjan ser piratas en busca de un tesoro.

Grandes preguntas

- ¿Para qué se utilizan los mapas?
- ¿Cómo nos ayudan los mapas?
- ¿Qué símbolos o puntos de referencia reconoces en el mapa?
- ¿Dónde hay buenos escondites?

OBSERVAR: SS 3b ¿El niño reconoce símbolos o puntos de referencia en un mapa?

What would you like to find on a treasure hunt?

CIENCIA Y NATURALEZA

Salpicadura de cascada

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación

Configuración

- Coloque un recipiente y botellas de agua llenas sobre una toalla. Llene un cubo con objetos de diferentes formas, como piedras, bloques, cucharas o vasos. Anime a los niños a colocar un objeto en el recipiente y verter agua sobre él. Pregúnteles: “¿Qué tipo de salpicadura hace?”. Invítelos a describir y registrar sus observaciones.

Grandes preguntas

- ¿Qué sabes sobre las cascadas?
- ¿Qué sucede cuando se vierte agua sobre los objetos?
- ¿Cómo podrías causar un pequeño impacto? ¿Un gran impacto?

OBSERVAR: SCI 1a ¿El niño adivina el posible resultado cuando se le hace una pregunta? SCI 1b ¿Utiliza conocimientos previos para describir y registrar un fenómeno científico?

How can you create your own waterfall?



A

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

BLOQUES

Construyendo cuevas

ATL 1b Atención y persistencia SS 3a Geografía

Configuración

- Coloque cajas de diferentes tamaños en el área de bloques. Anime a los niños a construir dentro de las cajas. Ponga lentejuelas, joyas u otros tesoros brillantes para que los escondan.

Grandes preguntas

- ¿Qué sabes sobre las cuevas?
- ¿De qué crees que está hecha una cueva?
- ¿Cómo podría una cueva ser un buen escondite?
- ¿Qué crees que vive dentro de una cueva?

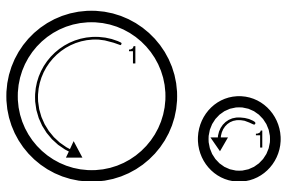
OBSERVAR: ATL 1b ¿El niño repite una actividad hasta lograrla? ¿Expresa alegría al conseguir un proyecto exitoso?

What could you hide inside a cave?

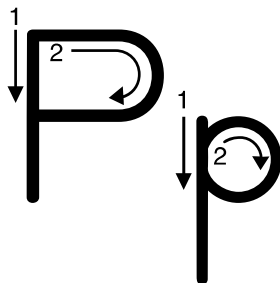


AVENTURA DEL ALFABETO

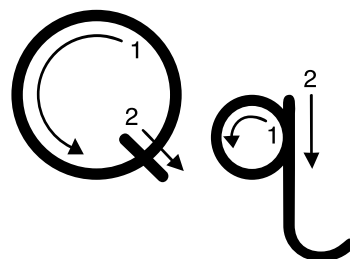
Oo



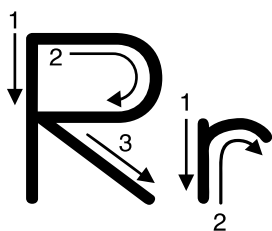
Pp



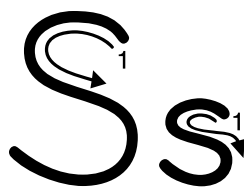
Qq



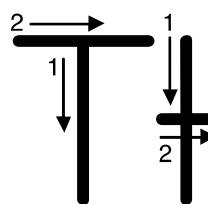
Rr



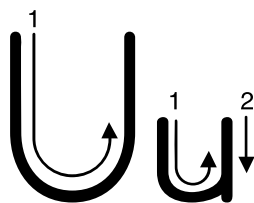
Ss



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! ↷

Mapa del tesoro



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Dónde esconderías un tesoro?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Seleccione un libro de clase y muestre las páginas correspondientes. Diga una letra. Invite a un niño a encontrar la letra en la página y decir su sonido. Continúe hasta que cada niño haya participado.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Mapa de la comunidad

SS 3b Geografía SED 3b & SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel grande
- Marcador

Todos juntos

- Pregunte: "¿Por qué querría alguien esconder un tesoro?"
- Coloque la hoja de papel grande en el suelo e invite a los niños a que, por turnos, dibujen cruces en algún lugar.
- Comente que un símbolo X significa que podría haber un tesoro escondido.
- A lo largo del día, anime a los niños a añadir detalles al mapa, como senderos, islas, agua, barcos y árboles.

OBSERVAR: SS 3b ¿El niño reconoce símbolos o lugares emblemáticos?

SED 3b & SED 3c ¿Interactúa con sus compañeros y comportamientos prosociales?

Esta actividad fomenta las relaciones al animar a los niños a mostrar interés y cooperación con sus compañeros, compartiendo ideas, materiales y espacio.

RINCÓN CREATIVO

La X marca el lugar

SS 3b Geografía CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- Botella de bingo

PARA CADA NIÑO

- Formas de joyas

SUS MATERIALES

- Papel
- Cinta
- Pegamento
- Marcadores

Conversar

- Pregunte: "¿Qué símbolos puedes ver en un mapa?"

Hacer

- Dele a cada niño un trozo de papel. Invítelos a arrugarlo, abrirlo y alisarlo.
- Anime a los niños a colocar sus figuras en el mapa y fijarlas en la parte superior con cinta adhesiva. Invítelos a estampar el "tesoro" (la botella de bingo) que se encuentra debajo.
- Anímelos a añadir más detalles y símbolos al mapa, como barcos, playas, criaturas marinas y senderos.

Jugar

- Invite a los niños a intercambiar mapas del tesoro y a dar la vuelta a las figuras para ver cuáles tienen un tesoro debajo.

OBSERVAR: SS 3b ¿El niño identifica lo que está representado en un mapa? ¿Recrea un mapa de algo que no puede ver de inmediato?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Eco de playa

LLD 3c Conciencia fonológica



Debatir y explorar

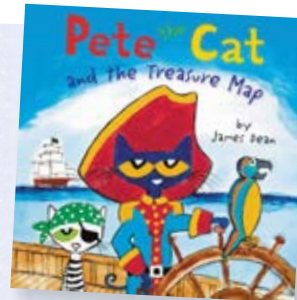
- Pregunte: “¿Qué sonidos podrías escuchar en la playa?”
- Explíqueles que jugarán a un juego para escuchar y repetir sonidos.

Jugar juntos

- Explíqueles que dirá una frase con un sonido y ellos lo repetirán con diferentes voces. Por ejemplo: “Las olas hacen... ¡CRASH!”. Invítelos a repetir «crash» en voz alta.
- Otras ideas relacionadas con frases y sonidos incluyen:
 - “Las motos acuáticas... ¡ZZZIP!”
 - “El viento hace... ¡WHOOSH!”
 - “El agua hace... ¡SPLASH!”
- **Simplificar:** Invite a los niños a repetir tonos como “fa”, “aa” y “lala”.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial de palabras relacionadas con la playa.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño juega a algún juego de sonidos?

HISTORIA SUGERIDA



Pedro, el gato y el mapa del tesoro

Por James Dean

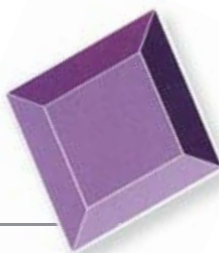
LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y pregunte a los niños. Para identificar al personaje, lea el título. Pregunte: “¿Qué crees que encontrará Pedro?”
- Lea y defina las palabras “capitán”, “primer oficial”, “tripulación”, “velas” y “tamborilero”. Invite a los niños a recordar los personajes principales de la historia.
- Si vuelve a leer este libro, pregúntese: “¿Compartirías el tesoro o te lo quedarías para ti? ¿Con quién lo compartirías? ¿Qué harías con él?”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Búsqueda de joyas

M 3 Formas



MATERIALES

- Tarjetas cúbicas: Formas de joyas

SUS MATERIALES

- Platos de papel
- Puf

Configuración

- Esconda cada joya debajo de un plato sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a lanzar una bolsita de frijoles sobre cualquier plato y observar la forma que queda debajo. Pídale que nombre la forma. Si la nombra correctamente, coloque la joya encima del plato. Si se equivoca, vuelva a colocarla debajo.
- Repita hasta que todas las joyas hayan sido colocadas. Se encontraron y están encima de los platos.



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Con quién compartirías tu tesoro?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile del tesoro

CA 2a Danza y movimiento

- Extienda los juguetes en el suelo.
- Reproduzca “Treasure Hunt”, pista 2 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a bailar libremente alrededor de los juguetes.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica hasta seis formas?

Volcán



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los volcanes?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Utilice bloques para construir un volcán. Coloque las tarjetas con letras dentro del volcán de bloques. Invite a un niño a dibujar una letra, identificarla y decir su sonido. Continúe hasta que se hayan dibujado todas las letras.

DESAFÍO COMUNITARIO

Volcanes en espera

M 1e Sentido numérico SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Tazas

Todos juntos

- Coloque seis vasos (volcanes).
- Recite la rima y siga a los movimientos sugeridos.
- Reste uno cada vez quitando una taza.

Seis volcanes, a punto de entrar en erupción.

(Agáchate y mueve las rodillas.)

Sale el humo,

(Desliza los dedos desde los dedos de los pies hasta la cabeza.)

¡Y uno EXPLOTA!

(Salta separando los pies y extendiendo los brazos hacia arriba y hacia los lados.)

Esta actividad fomenta las relaciones al animar a los niños a cooperar mientras participan en una actividad grupal.

RINCÓN CREATIVO

★ Lava

SCI 3b Ciencias Físicas CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Arena negra

SUS MATERIALES

- Papel (de cualquier color)
- Pinturas
- Contenedores
- Pintura con relieve: 3 cucharaditas de bicarbonato de sodio, 1 taza de harina, 1 cucharadita de sal, 1¼ c. agua
- Rocas negras o carbón vegetal

Configuración

- Mezcle la pintura roja y amarilla con la pintura dimensional. Coloque las mezclas en recipientes. Prepare la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué aspecto tiene la lava?
- ¿Cómo crees que se siente?
- ¿Pintarás con los dedos o usarás una piedra como herramienta para pintar?
- ¿Qué textura tiene la pintura?
- ¿Qué textura tiene la arena? ¿Cómo puedes usarla en tu pintura?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño explora y describe las propiedades físicas de la arena, las piedras y la mezcla de pintura?

Invitación _{to} create



HISTORIA SUGERIDA



¡Volcanes!

Por Anne Schreiber

LLD 6a Comprensión lectora
SS 3a Geografía

- Muestre la portada y lea el título. Pida a los niños que describan lo que sucede en la imagen.
- Recorran el libro con imágenes. Lean algunas páginas para brindar información sobre volcanes, islas, cráteres y otros datos interesantes. Animen a los niños a hacer preguntas sobre volcanes u otros lugares de interés.
- Si vuelve a leer este libro, pídeles a los niños que compartan lo que aprendieron sobre los volcanes. Lea diferentes páginas para brindarles información adicional.

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Números en explosión

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Tapete y tarjetas con números de lava
- Vasitos para soufflé (10)

SUS MATERIALES

- Minutero

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué sucede cuando un volcán entra en erupción?” Explique que los niños deben identificar el número antes de que el volcán entre en erupción.

Jugar juntos

- Ponga un temporizador. Invite a los niños a que, por turnos, elijan una tarjeta e identifiquen el número. Anímelos a cubrir ese número en la alfombra con un vaso. Repita hasta que todos los números estén cubiertos. Si los niños no terminan antes de que suene el temporizador, invítelos a jugar de nuevo.
- **Simplificar:** Identifique los números hasta el cinco.
- **Desafío:** Identifique los números hasta el veinte.

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

A

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



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Cartas de la isla

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 7a Escritura

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

PARA CADA NIÑO

- Folleto del alfabeto

SUS MATERIALES

- Lápices de colores

Configuración

- Extienda un juego de tarjetas del alfabeto boca abajo. Coloque un crayón y un cuadernillo del alfabeto para cada niño.

Juego independiente

- Anime a los niños a que se turnen para dar la vuelta a una tarjeta. Pregunte: “¿Qué letra?”
- Invite a los niños a encontrar la letra correspondiente en su cuadernillo y a colorear esa página.
- Continúe volteando las tarjetas y coloreando las letras que coincidan.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta diez letras mayúsculas y minúsculas y sus sonidos?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué harías si vieras humo viniendo de la cima de una montaña?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Escucha a V

CA 2a Danza y movimiento LLD 1a Escucha
LLD 4 Conocimiento alfabético

- Reproduzca “ABC Song”, pista 7 del álbum *Bailando en La isla del tesoro*.
- Invite a los niños a bailar libremente y a cantar el abecedario con la música. Cada vez que oigan la letra “V”, invítelos a levantar los brazos en forma de V.

Cueva



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
LLD 7b Escritura

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué podrías encontrar en una cueva?". Escriba las respuestas en papel de desecho y déjelas caer en una "cueva" (caja).

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Extienda un conjunto de letras y unas cartas debajo de la mesa. Invite a un niño a gatear hasta la "cueva" y elegir una letra. Anímelo a que nombre la letra y diga su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

¿Quién está en la cueva?

SED 3b & SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

SUS MATERIALES

- Paracaídas o sábana

Todos juntos

- Pregunte: "¿Preferirías entrar en una cueva solo o acompañado?"
- Coloque las etiquetas con los nombres en el suelo y cúbralas con un paracaídas.
- Elija a un niño para que saque una etiqueta con su nombre de debajo del paracaídas mientras los demás niños la agitan hacia arriba y hacia abajo.
- Pregunte: "¿Quién entra a la cueva ahora?" Anime a los niños a decir el nombre que aparece en la etiqueta. Repita con el niño seleccionado.

Esta actividad fomenta relaciones positivas al animar a los niños a participar en un juego que los ayuda a reconocer a sus compañeros y a decir sus nombres.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Linterna frontal para cuevas

CA 4a Drama ATL 2b Flexibilidad y juego

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Tiras para diadema (3)
- Vasos de soufflé

SUS MATERIALES

- Cinta adhesiva o pegamento
- Marcadores
- Pinturas
- Objetos de la pista de obstáculos

Conversar

- Pregunte: "¿Qué equipo necesitarías para explorar cuevas?"

Hacer

- Invite a los niños a pintar sus vasitos de soufflé y a decorar las cintas de las diademas.
- Una dos de las tiras largas con cinta adhesiva para formar una banda que se ajuste a la cabeza del niño.
- Coloque la banda restante de manera que quede por encima de la cabeza del niño.
- Fije la taza en la parte delantera a modo de "luz".

Jugar

- Monte una pista de obstáculos en una cueva con muebles, mantas y otros artículos. Invite a los niños a usar sus accesorios de linternas frontales y fingir que van a explorar.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño finge explorar cuevas mientras lleva puesta la linterna? ATL 2b ¿Se unen y participan en juegos grupales?

A

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

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Historia de caracolas

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Libro Puedo leer

TUS MATERIALES

- Lápices de colores



Debatir y explorar

- Explique que el sonido inicial es el primer sonido que oímos en una palabra. Muestre la portada del libro y señale el sol. Diga: "En 'sol', /s/ es el sonido inicial".
- Diga: "Sol' y 'serpiente'" Ambos empiezan con el sonido /s/.

Jugar juntos

- Lea cada página. Invite a los niños a dibujar caracolas, luego a señalar una imagen, como el árbol, y decir la palabra. Invítelos a nombrar el sonido inicial y a decir otra palabra que comience con el mismo sonido.
- **Simplificar:** Invite a los niños a repetir cada línea en una canción de fonemas, como "B/ /b/ /b/ (aplauzo, aplauzo, aplauzo). /M/ /m/ /m/ (golpecitos, golpecitos, golpecitos) /a/!" (¡brazos arriba!)
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido final de una palabra.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño identifica el sonido inicial de una palabra y produce una palabra con el mismo sonido inicial?

HISTORIA SUGERIDA



El león y el pajarito rojo

Por Elisa Kleven

LLD 5 Conceptos de impresión

LLD 6b Comprensión lectora

SCI 3b Ciencias Físicas

- Muestre la portada y lea el título. Invite a un niño a señalar una palabra y una letra.
- Lea y defina las palabras "lenguaje", "cueva", "mago" y "maduro". Anime a los niños a adivinar el color de la cola del león cada día. Pregúnteles: "¿Qué crees que pintará el león a continuación?"
- Si vuelve a leer este libro, pregúntese: "¿Por qué el pajarito sentía curiosidad por el león? ¿Por qué el león no podía entender al pajarito?"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Joyas en la cueva

M 1d Sentido numérico

MATERIALES

- Bolsas de papel (2)
- Dado

TUS MATERIALES

- Papel de desecho (de varios colores)
- Tijeras (opcional)

Configuración

- Doble las bolsas de papel para crear dos "cuevas". Corte o rasgue trozos de papel para hacer "joyas". Coloque los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a tirar el dado y contar las joyas y ponerlas en una cueva. Repita con otro niño que guardarán sus joyas en la otra bolsa.
- Vacíe las joyas para crear dos grupos. Invite a los niños a contar los joyas en cada uno e identificar a qué grupo pertenece tiene más, menos o si son iguales.
- Repita.



OBSERVAR: M 1d ¿El niño cuenta hasta cinco joyas en un grupo? ¿Identifica qué grupo tiene más, menos o si son iguales?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: "¿Qué te llevarías contigo si fuéramos a explorar una cueva?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de las cuevas

CA 2a Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca "Cave Wonder", pista 6 del álbum *Baile en la Isla del tesoro*.
- Baje las luces e invite a los niños a usar sus linternas frontales mientras bailan al ritmo de la música.
- Ilumine el suelo con una linterna y anime a los niños a saltar sobre la luz cuando la vean.

Cocotero



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué fruta crece en los árboles?” Amplíe la conversación pidiendo a los niños que compartan su fruta favorita.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 7a Escritura

- Dele a cada niño un palillo de manualidades. Invítelos a escribir la primera letra de su nombre y a pegar una cinta. Cante el abecedario y animelos a agitarlo cuando digan esa letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Muy arriba

LLD 7b Escritura SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel
- Crayones o marcadores

OBSERVAR:

LLD 7b ¿El niño escribe y explica qué representa?

SCI 2a ¿Demuestra comprender que todos los seres vivos tienen necesidades?

SED 3c ¿Utiliza comportamientos prosociales con sus compañeros?

Todos juntos

- Pregunte: “¿Qué tipo de cosas crecen en los árboles?” Anime a los niños a que se turnen para crear algo. Ayúdelos a escribir sus respuestas en una hoja grande de papel.
- Invite a los niños a recitar la rima y a seguir los movimientos sugeridos.
- Repita la rima y reste uno cada vez.

Esta actividad fomenta las habilidades sociales al animar a los niños a esperar, respetar los turnos y moverse juntos mientras participan en una actividad grupal.

Muy arriba, en el cocotero

(Extiende los brazos por encima de la cabeza.)

Cinco cocos grandes me sonrieron.

(Sonríe e inclina la cabeza de un lado a otro.)

Sacudí el árbol con todas mis fuerzas,

(Agitar las manos por encima de la cabeza.)

Cayó un coco, duro como la madera.

(un brazo sobre el otro e inclínate hacia adelante.)

¡AY!

(Frotar la cabeza.)



RINCÓN CREATIVO

Varita de cocotero

CA 2a Danza y movimiento CA 3b Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Bailando en la Isla del tesoro* álbum*
- Papel (para compartir)

PARA CADA NIÑO

- Festón
- Tubo de cartón

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Cinta
- Tijeras (seguras para niños)

OBSERVAR: CA 2a

¿El niño demuestra diferentes niveles de energía en su baile?

Conversar

- Pregunte: “¿Qué sonidos crees que hace un cocotero?”

Hacer

- Corte el papel por la mitad y dele un trozo a cada niño.
- Anime a cada niño a cortar el papel en tiras y a enrollar un extremo alrededor del tubo.
- Envuelva la guirnalda alrededor del mismo extremo.
- Si lo desea, decore el tubo con rotuladores.

Jugar

- Reproduzca “Cool Island Breeze Instrumental”, pista 12 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a bailar con sus varitas y a agitar las “hojas”.

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Cocos cayendo

M 4b Medición

MATERIALES
SUS MATERIALES

- Plastilina

Debatir y explorar

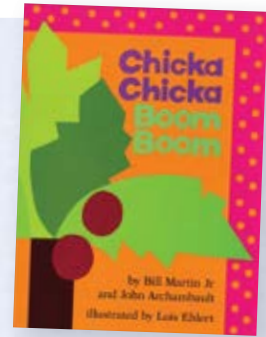
- Explique que los objetos se pueden ordenar por tamaño, del más grande al más pequeño. Muestre cinco “cocos” (bolas de plastilina) y compare sus tamaños. Etiquete el coco más grande y colóquelo primero, luego continúe ordenando los demás.

Jugar juntos

- Hagan nuevos “cocos” de diferentes tamaños y colóquenlos sobre la mesa. Invite a los niños a comparar los cocos y ordenarlos del más grande al más pequeño. Pregunte: “¿Cuál es más grande? ¿Dónde va el coco más grande? ¿Dónde va el más pequeño?”
- **Simplificar:** Invite a los niños a comparar y ordenar tres cocos.
- **Desafío:** Invite a los niños a comparar y pedir hasta diez cocos.

OBSERVAR: M 4b ¿El niño compara y ordena los cocos del más grande al más pequeño?

HISTORIA SUGERIDA



Chica Chica Bum Bum

Por Bill Martin Jr. y John Archambault

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 7a Escritura

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título.
- Lean el libro. Anime a los niños a señalar las letras que les resulten familiares y a decir sus sonidos. Después de leer, dibujen una palmera en una hoja grande de papel. Diga una letra. Invite a un niño a escribir la letra en el árbol. Continúe añadiendo letras.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a comentar qué les sucedió a las cartas en la historia.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Árbol del alfabeto

LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Alfombra de cocotero
- Letras de coco
- Libro: ¡Ahoy! ABC

Configuración

- Coloque las letras de coco boca abajo sobre la mesa. Extienda las esterillas con forma de cocotero.

Juego independiente

- Invite a un niño a dar vuelta una tarjeta con una letra. Anímelo a encontrar la letra correspondiente en la alfombra o una imagen en el libro que comience con ese sonido. Coloque la letra en la alfombra del cocotero. Repita el proceso con otro niño.

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



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Dónde está el árbol más alto que has visto?”

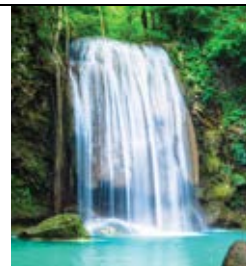
MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de letras de coco

PD 1 Matricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba las letras del alfabeto en hojas separadas en círculos de papel. Colóquelas formando un camino en el suelo.
- Reproduzca “ABC Song”, pista 7 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a escuchar la música y brincar a lo largo del camino mientras se cantan las letras.

Cascada



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
LLD 1a Escucha

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cómo suena una cascada?". Invite a los niños a escuchar una grabación del sonido de una cascada.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético
LLD 7a Escritura

- Entregue a cada niño papel y un crayón. Invítelos a recorrer la habitación buscando letras y escribiéndolas. Anímelos a mostrar su papel e identificar las letras.

DESAFÍO COMUNITARIO

Desafío de la cascada

M 4a Medición SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Cubo de basura vacío
- Botellas de agua
- Cinta de enmascarar

Todos juntos

- Coloque cinta adhesiva alrededor del contenedor, un poco por encima del fondo, para crear una línea de llenado. Llene las botellas de agua con agua.
- Pregunte: "¿Cuántas botellas de agua crees que se necesitan para que el agua llegue a la línea?". Invite a los niños a que, por turnos, viertan agua en el recipiente. Pregunte: "¿El agua toca la cinta? ¿Necesitamos añadir más agua?". Anote cada botella de agua añadida.
- Continúen trabajando juntos para llenar el recipiente con agua hasta que el nivel del agua llegue a la línea y cada niño haya tenido su turno.

Esta actividad fomenta las habilidades interpersonales al animar a los niños a cooperar y compartir materiales para completar un reto grupal.

RINCÓN CREATIVO

Cascada

CA 3b Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Filtro de café

SUS MATERIALES

- Papel (de cualquier color)
- Elementos naturales: rocas o guijarros
- Pegamento
- Tijeras (seguras para niños)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la foto?
- ¿Cómo puedes crear capas en tu arte?
- ¿Qué pegarás primero?
- ¿Cómo utilizarás el filtro de café y las piedrecitas?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza herramientas de arte y un medio determinado para lograr el efecto deseado en su obra de arte?

Invitación a **create**



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sílabas de pelota de playa

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Pelota de playa
- Tarjetas de sílabas de playa

TUS MATERIALES

- Cinta

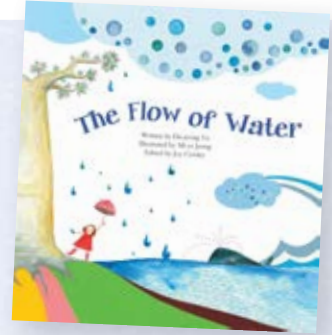
Debatir y explorar

- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Marque las sílabas de una palabra con una palmada.
- Explique que una palabra se puede dividir en sílabas. Muestre cómo separar la palabra en sílabas. Diga: “Cubo. Cubo”.

Jugar juntos

- Pegue las tarjetas de sílabas playeras a la pelota de playa. Lance la pelota al aire y atrápela. Diga la palabra que esté más cerca de su pulgar, como “toalla”. Segmente lentamente la palabra “toalla”, dando una palmada por cada sílaba.
- Láncela la pelota a un niño. Diga la palabra que esté más cerca de su pulgar. Anímelo a aplaudir mientras separa las sílabas.
- **Simplificar:** Invite al niño a combinar las sílabas para formar una palabra.
- **Desafío:** Invite al niño a eliminar sílabas de una palabra.

HISTORIA SUGERIDA



El flujo del agua

Por Da-Jeong Yu

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Explíqueles que los niños aprenderán sobre el ciclo del agua.
- Lea y defina las palabras “flujo”, “mar”, “niebla”, “rocío” y “valle”. Repase el ciclo del agua. Pregunte: “¿Cómo se mueve el agua del mar al cielo? ¿Qué le sucede al agua después de que llueve?”
- Si vuelve a leer este libro, anime a los niños a que vuelvan a contar la secuencia del ciclo del agua. Utilice las ilustraciones del libro para brindarles el apoyo necesario.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño separa una palabra en sílabas?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Carrera de la cascada

M 1c Sentido numérico

MATERIALES

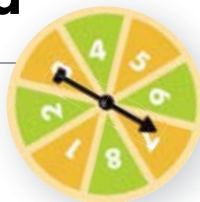
- Juego de carreras de cascadas
- Ruleta y tarjeta

Configuración

- Coloque las piezas del juego sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a que, por turnos, giren la ruleta y muevan sus fichas de cangrejo ese número de casillas en el tablero.
- Deslícese por las cascadas o trepe por las cuerdas.
- Túrnense hasta que un cangrejo alcance el tesoro.



OBSERVAR: M 1c ¿El niño mueve y cuenta los espacios en el tablero?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2c Comunicación

- Pregunte: “¿Dónde más se puede encontrar agua cayendo?” Anime a los niños a responder con una oración.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del agua

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Fall Waterfall”, pista 10 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Dele a cada niño una bufanda o cinta e invítelos a que la muevan como si fuera agua al ritmo de la música.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MATEMÁTICAS DE MESA Isla de los números	M 1b Sentido numérico
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Conteo de barcos	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Sombrero de capitán	LLD 2c Comunicación CA 3a Artes visuales
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Brújula de posiciones	M 2b Conciencia espacial
5	MATEMÁTICAS DE MESA Mi sol	M 3 Formas
STEAM	Sol vs. sombra	SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación SCI 4 Tecnología

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Coctelera de cangrejo	CA 1a & CA 1b Música
7	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Construye un castillo	M 4a Medición
8	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mezcla de cáscaras	LLD 3b Conciencia fonológica
9	DESAFÍO COMUNITARIO Mis gafas de sol	SED 1c Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia
10	DESAFÍO COMUNITARIO Si te estás poniendo bloqueador solar	PD 3 Seguridad SED 3c Relaciones sociales
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Sol vs. sombra	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 planificas e implementas rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Mapa de la comunidad	SS 3b Geografía SED 3b & SED 3c Relaciones sociales
12	RINCÓN CREATIVO Lava	SCI 3b Ciencias físicas CA 3b Artes visuales
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Historia de caracolas	LLD 3c Conciencia fonológica
14	DESAFÍO COMUNITARIO Muy arriba	LLD 7b Escritura SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
15	MATEMÁTICAS DE MESA Carrera de la cascada	M 1c Sentido numérico

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Cómo organizar un luau	SS 1b Cultura y comunidad ATL 1a Atención y persistencia SCI 3b Ciencias físicas
17	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Historias de Luau	M 1e Sentido numérico
18	DESAFÍO COMUNITARIO Trucos de equilibrio	PD 1 Motricidad gruesa SED 1a Autoconciencia
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Sonidos de la isla	M 5 Patrones
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura

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

DIVERSIÓN EN LA ISLA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

Captar el ánimo de la isla

Surfear una ola
y organizar un *luau*

Bailes isleños,
música tropical
y hermosos
atardeceres



ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Collage de cascadas • Crea tu propio lei • Bailarines isleños • Surf sobre letras • Baile accidentado • Colores del atardecer

CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lecciones	12
Lección 16: Luau	12
Lección 17: Baile isleño	14
Lección 18: Surf	16
Lección 19: Música isleña	18
Lección 20: Atardecer	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: DIVERSIÓN EN LA ISLA

Durante la actividad temática de La isla del tesoro, los niños exploran culturas, celebraciones y tradiciones diferentes a las suyas. Esta exploración es importante porque la conciencia cultural y las tradiciones desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de una identidad y autoestima positivas. A medida que aprenden sobre diferentes comidas, música y bailes, comienzan a apreciar la diversidad de formas de vida y celebración. Este aprendizaje también los anima a reflexionar sobre sus propias tradiciones familiares y prácticas culturales. Los niños en edad preescolar sienten un interés natural por sus similitudes y diferencias con los demás. Los maestros y cuidadores pueden fomentar esta curiosidad hablando abiertamente sobre las similitudes y diferencias de otras culturas. Esta apertura promueve la inclusión y el respeto hacia los demás.

La isla del tesoro

SEMANA 1
Zarpando

SEMANA 2
En la playa

SEMANA 3
**Explorando
la isla**

SEMANA 4
**Diversión
en la isla**



LUAU



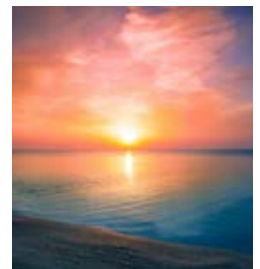
BAILE ISLEÑO



SURF



MÚSICA ISLEÑA



ATARDECER

VOCABULARIO CLAVE

luau, tabla de surf, baile,
atardecer, lei, piña, ola,
tambor

LETRAS

Reseña de AZ

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 16	 <p>LUAU Un luau es una fiesta tradicional hawaiana que incluye comida, música y baile. Es una forma de celebrar diversas ocasiones, como cumpleaños, graduaciones y bodas.</p>	<p>Cómo organizar un luau ★</p> <p>SS 1b Cultura y comunidad ATL 1a Atención y persistencia SCI 3b Ciencias Físicas</p>	<p>Toca y segmenta LLD 3b Conciencia fonológica</p>
LECCIÓN 17	 <p>BAILE ISLEÑO El hula es una danza polinesia. Se baila al son de canciones o cánticos conocidos como meles. Todas las personas pueden participar en el baile.</p>	<p>Bailando juntos</p> <p>M 5 Patrones LLD 1b Escucha SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Vamos a bailar en la isla LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 18	 <p>SURF La mayoría de las tablas de surf tienen aletas en la parte trasera, lo que permite a los surfistas controlar su recorrido. Los surfistas buscan olas fuertes llamadas marejadas. Las marejadas son olas estables que se forman lejos de la playa.</p>	<p>Trucos de equilibrio ★</p> <p>PD 1 Motricidad gruesa SED 1a Autoconciencia</p>	<p>El surf está arriba LLD 3c Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 19	 <p>MÚSICA ISLEÑA El ukelele es uno de los instrumentos más populares. En la cultura hawaiana, también se utilizan instrumentos de percusión, tanto grandes como pequeños, como bongos y maracas, para la música isleña.</p>	<p>Llamada de tambor</p> <p>CA 1b Música SED 3a & SED 3b Relaciones sociales</p>	<p>Acuarela sonidos de las letras LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 20	 <p>ATARDECER Al ponerse el sol, pierde sus tonalidades azules, luego verdes y amarillas, y finalmente naranjas, dejando solo las rojas. Cerca del final, la puesta de sol se verá como una gran bola de fuego.</p>	<p>En una isla</p> <p>SED 1b Autoconciencia SED 4b Resolución de problemas LLD 1a Escucha</p>	<p>Fusión del atardecer LLD 3c Conciencia fonológica</p> 



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

Números de flores

M 1b Sentido numérico



Lei

CA 4a Drama
ATL 2b Flexibilidad y juego
CA 3b Artes visuales

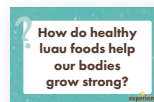


Baile pegajoso

CA 2a Danza y movimiento
CA 4a Drama

Preparando un banquete

PD 5 Nutrición



'Ohana significa familia

LLD 6a Comprensión lectora
SS 1b Cultura y comunidad



Historias de Luau ★

M 1e Sentido numérico



Bailarina de la isla

SS 3b Geografía
CA 3b Artes visuales



Espectáculo de danza

PD 4b Cuidado personal
CA 2a Danza y movimiento

Escenario de baile

SS 1b Cultura y comunidad



Aloha es...

LLD 6a Comprensión lectora



Bajo la isla

M 2a Conciencia espacial



Tabla de surf

CA 3a Artes visuales
PD 2 Motricidad fina

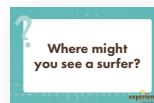


¡Desastre!

CA 2b Danza y movimiento
CA 4a Drama

Tablas de surf flotantes

SED 1d Autoconciencia
SCI 3a Ciencias Físicas



El chico surfista

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 7b Escritura



Sonidos de la isla ★

M 5 Patrones



Hola de isla

LLD 7a & LLD 7b Escritura



Baile accidentado

CA 2a Danza y movimiento
CA 1a Música

Instrumentos de la isla

CA 1a Música
PD 2 Motricidad fina



La música está en todo

LLD 6a Comprensión lectora
CA 1a Música



Colores del atardecer

M6 Clasificación

Mi portafolio ★

SS 4 Historia y sentido del tiempo
SED 1b Autoconciencia
LLD 7a Escritura

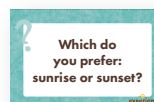


Salir a navegar

CA 2a Danza y movimiento
PD 1 Motricidad gruesa

Antes de que se ponga el sol

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra
PD 1 Motricidad gruesa



El verano ya está aquí

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SS 4 Historia y sentido del tiempo



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

Tablas de surf flotantes

SED 1d Autoconciencia SCI 3a Ciencias Físicas

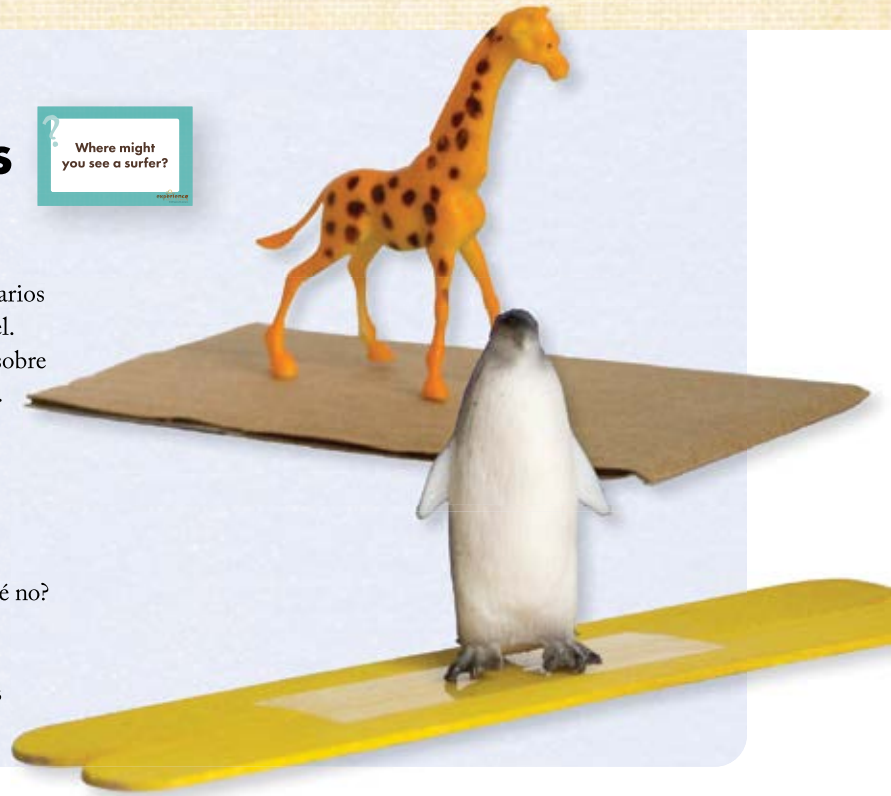
Configuración

- Coloque un recipiente con agua sobre una toalla. Ponga varios objetos planos que floten, como cartón o un plato de papel. Anime a los niños a colocar objetos pequeños o figuritas sobre las “tablas de surf” y a practicar el equilibrio sobre el agua.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver a un surfista?
- ¿Cómo se sentiría un surfista al ver una gran ola?
- ¿A qué le tendrías miedo en el agua?
- ¿Te daría miedo surfear una ola grande? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Qué tipo de cosas ves flotando en el agua?

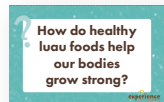
OBSERVAR: SED 1d ¿El niño identifica y describe sus sentimientos personales?



OBRA DRAMÁTICA

Preparando un banquete

PD 5 Nutrición



Configuración

- Prepare palillos de manualidades, platos y plastilina de varios colores. Invite a los niños a moldear la plastilina para crear diferentes alimentos, usando los palillos para cortar y dar forma. Coloque la comida en los platos para crear un festín hawaiano. Hable sobre diferentes alimentos nutritivos. Proporcione materiales para hacer un cartel de fiesta, si lo desean.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipo de comida llevarías a una fiesta?
- ¿A qué grupo de alimentos pertenece esto?
- ¿Cómo puedes clasificar la comida que has preparado?
- ¿Cómo se asegurará de que todos tengan suficiente comida?
- ¿Cuándo has ido a una fiesta?

OBSERVAR: PD 5 ¿El niño identifica los grupos de alimentos, clasifica los alimentos e identifica los alimentos nutritivos?



Antes de que se ponga el sol

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra
PD 1 Motricidad gruesa

Configuración

- Coloque un cubo o recipiente en el área exterior y una pila de saquitos de frijoles lejos del cubo. Ponga un temporizador y anime a los niños a tomar un objeto y correr a dejarlo en el cubo. Repita hasta que suene el temporizador. Pregunte: “¿Pudiste meter todos los objetos en el cubo?”.

Grandes preguntas

- ¿Cómo sabes que es la puesta de sol?
- ¿Cómo cambia el cielo durante la puesta de sol?
- ¿Qué te gusta hacer cuando hay luz del día?
- ¿Qué te gusta hacer cuando oscurece?

Which do you prefer: sunrise or sunset?

OBSERVAR: SCI 2b ¿El niño distingue entre el día y la noche?

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Instrumentos de la isla

CA 1a Música PD 2 Motricidad fina

What type of instrument can you make?

Configuración

- Coloque recipientes y diversos objetos que hagan ruido, como piedrecitas, cuentas, botones y trozos de limpiapiipas. Anime a los niños a colocar los materiales en los recipientes y mezclarlos para crear diferentes sonidos. Ayúdelos a cerrar bien las tapas.

Grandes preguntas

- ¿Cuál es tu instrumento favorito?
- ¿Cuándo podrías oír ruidos fuertes?
- ¿Cómo se pueden crear sonidos fuertes? ¿Y sonidos suaves?
- ¿Qué tipo de música te gustaría tocar en una banda?

OBSERVAR: CA 1a ¿El niño utiliza algún instrumento para crear música? ¿Se identifica a sí mismo como músico?



What kind of dance stage can you build?

BLOQUES

Escenario de baile

SS 1b Cultura y comunidad

A

Para niños retraídos, consulte la sección “Adaptaciones”.

Configuración

- Coloque bloques grandes y cajas de cartón recicladas. Invite a los niños a construir un escenario para que bailen títeres o animales de peluche.

Grandes preguntas

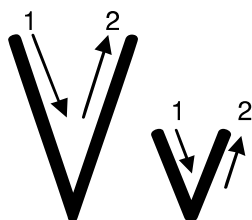
- ¿Dónde podría bailar la gente?
- ¿Por qué baila la gente durante las celebraciones?
- ¿Qué tipo de bailes has visto o practicado en alguna celebración?
- ¿Con quién te gustaría bailar?

OBSERVAR: SS 1b ¿El niño describe tradiciones o celebraciones familiares relacionadas con la danza?

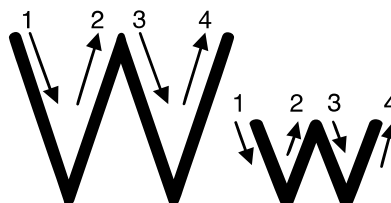


AVENTURA DEL ALFABETO

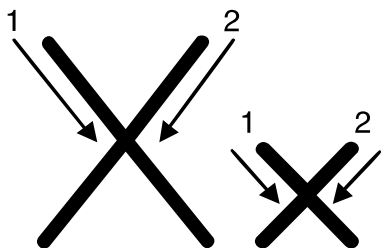
Vv



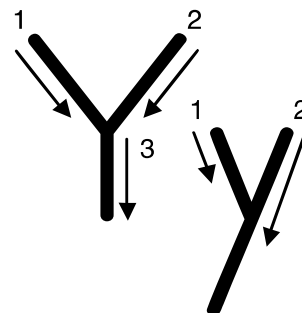
Ww



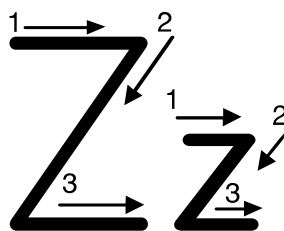
Xx



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! ↷

Luau



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SED 1b Autoconciencia

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué se hace en una fiesta?”. Hable sobre los juegos o comidas favoritas de los niños.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético
LLD 3c Conciencia fonológica

- Invite a los niños a nombrar un ingrediente, como “plátano”. Anímelos a identificar el nombre y el sonido de la letra. Anote sus respuestas para crear una “ensalada alfabética”.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Cómo organizar un luau

SS 1b Cultura y comunidad ATL 1a Atención y persistencia SCI 3b Ciencias Físicas

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

SUS MATERIALES

- Papel con forma de flores de diferentes colores
- Tijeras

OBSERVAR:

SS 1b ¿El niño describe a la familia y sus celebraciones?

ATL 1a ¿Se centran en la actividad?

SCI 3b ¿Describen propiedades físicas?

Todos juntos

- Pregunte: “¿Qué ocasiones especiales celebra tu familia?” Explique que un luau es una fiesta tradicional hawaiana con comida, música y baile.
- Reparta flores de papel de diferentes colores y cante con la melodía de “Happy and You Know It”, pista 6 del álbum *instrumental Hora del círculo*.
- Nombre un color e invite al niño o niña que tenga esa flor a colocarla en el centro.
- Repita el procedimiento hasta que todas las flores estén juntas.

- Introduzca un color diferente en la canción e invite al niño que sostiene la flor de ese color a colocarla en el centro del círculo.
- Repita el proceso hasta que todas las flores estén apiladas.

Si estás organizando un luau, elige una flor.

Si estás organizando un luau, elige una flor.

Si estás organizando un luau, pon una flor azul en el centro.

Si estás organizando un luau, elige una flor.

Esta actividad desarrolla la capacidad de atención al animar a los niños a concentrarse en cantar y escuchar un color mientras participan en una actividad sobre tradiciones familiares.



RINCÓN CREATIVO

Lei

CA 4a Drama ATL 2b Flexibilidad y juego CA 3b Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Flores de papel
- Hilo
- Sorbete

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Tijeras (seguras para niños)

Conversar

- Pregunte: “¿Qué te pones para ir a una fiesta?”

Hacer

- Anime a los niños a decorar las flores y el sorbete a su gusto.
- Corte el sorbete en trozos y ensártelos junto con las flores en el hilo.
- Ayude a cada niño a atar el collar.

Jugar

- Póngase los collares de flores durante la hora de la merienda o en el área de juegos de rol y finja que estás en un luau.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño finge estar en un luau?

ATL 2b ¿Se une y participa en juegos grupales?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Toca y segmenta

LLD 3b Conciencia fonológica



Debatir y explorar

- Explique que el inicio es el primer sonido de una palabra y la rima es el resto de la palabra. Podemos separar el inicio y la rima; por ejemplo: “hat” se puede dividir en /h/ y /at/.

Jugar juntos

- Diga la palabra “arena”. Pida a los niños que se den un golpecito en el hombro al pronunciar la sílaba inicial /a/, y luego en la muñeca al pronunciar las sílabas /re-na/. Dele a cada niño una palabra, como “pez”, “ola” o “abanico”, e invítelos a segmentar la palabra usando los mismos movimientos.
- **Simplificar:** Invite a los niños a combinar el inicio y la rima para crear una palabra. Por ejemplo: “/h/ y /at/ es 'hat'”.
- **Desafío:** Invite a los niños a eliminar la rima o el inicio de una palabra. Por ejemplo: “Sol' sin /s/ es 'ol'”.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta el inicio y la rima?

HISTORIA SUGERIDA



‘Ohana significa familia

Por Ilma Loomis

LLD 6a Comprensión lectora
SS 1b Cultura y comunidad

- Muestre la portada y lea el título. Explique que “ohana” significa familia en hawaiano.
- Lea y defina las palabras “poi”, “kalo”, “sabio” y “valle”. Establezca conexiones y pregunte: “¿Quiénes son los miembros de tu familia? ¿Qué hacen juntos?”
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a compartir el significado o la importancia de sus propias tradiciones. Anímelos a hacer preguntas sobre la cultura y las tradiciones hawaianas.

A

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

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Números de flores

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Flores de números
- Palillos de manualidades (5)

TUS MATERIALES

- Pegamento/cinta adhesiva
- Tijeras
- Papel
- Crayones/rotuladores

Configuración

- Recorte las flores y péguelas con pegamento o cinta adhesiva a los palillos de manualidades. “Plante” las flores colocándolas por toda la habitación.
- Coloque los materiales adicionales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a pasear por el “jardín” (el aula) y a recoger una flor.
- Anímelos a llevar la flor de vuelta a la mesa y a practicar escribiendo el número.
- Haga que vuelvan a plantar su flor y elijan otra. Anime a los niños a jugar hasta que hayan “elegido” cada número.



OBSERVAR: M 1b ¿El niño escribe los números hasta el cinco?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 2b Autoconciencia

- Pregunte: “¿Qué es lo que más te gusta de las fiestas?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile pegajoso

CA 2a Danza y movimiento CA 4a Drama

- Reproduzca “Sticky Fingers”, pista 8 del álbum *Baile en la isla del tesoro*.
- Invite a los niños a fingir que comen jugosas frutas de la isla y a bailar con los dedos pegajosos.

Baile isleño



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SED 1a Autoconciencia

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿De qué maneras diferentes puedes bailar?” Anime a los niños a mostrar sus pasos de baile favoritos.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético
LLD 3c Conciencia fonológica

- Invite a los niños a jugar Simón dice. Por ejemplo: “Simón dice que encuentren algo que empiece con /p/”. Anímelos a que se paren junto a su objeto. Invite a cada niño a nombrar su objeto.

DESAFÍO COMUNITARIO

Bailando juntos

M 5 Patrones LLD 1b Escucha SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo (opcional)

Todos juntos

- Anime a los niños a elegir dos movimientos sencillos, como saltar y aplaudir. Creen juntos patrones de movimiento.
- Continúe creando patrones de movimiento de dos pasos para practicar, como deslizarse y girar.
- Si lo desea, puede reproducir música mientras se mueve.

Esta actividad fomenta las habilidades interpersonales al animar a los niños a participar en una actividad grupal.



MAKE & PLAY

RINCÓN CREATIVO

Bailarina de la isla

SS 3b Geografía CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Mapa del mundo*
- Papel

PARA CADA NIÑO

- Bol
- Cuchara de helado

SUS MATERIALES

- Papel (variedad de colores)
- Pinturas
- Pegamento/cinta adhesiva
- Marcadores
- Tijeras (seguras para niños)
- Elementos de la naturaleza

Conversar

- Pregunte: “¿Dónde se pueden encontrar islas?”

Hacer

- Corte cada hoja de papel en cuatro partes. Dele un trozo a cada niño. Anime a los niños a decorar sus cucharas para que parezcan bailarinas isleñas y los cuencos para que parezcan islas.

Jugar

- Invite a los niños a mirar el mapa del mundo y encontrar una isla. Cuando la encuentren, anímelos a bailar con sus cucharas cerca de ella. Luego, anímelos a bailar con sus cucharas en la isla que crearon.

OBSERVAR: SS 3b ¿El niño identifica las islas en el mapamundi?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Historias de Luau

M 1e Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de historias matemáticas
- Formas de papel

SUS MATERIALES

- Platos de papel

Debatir y explorar

- Explique que sumar significa juntar cosas para obtener más, y restar significa quitar algo para tener menos.

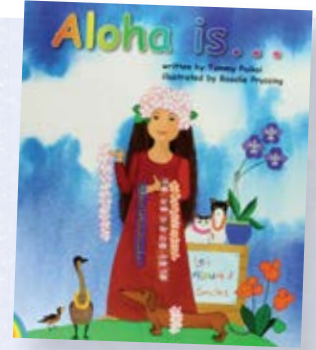
Jugar juntos

- Lea las tarjetas de problemas matemáticos. Use las figuras y los platos de papel para ilustrar los problemas.
- Invite a los niños a que cuenten y digan el total. Después de resolver algunos juntos, animelos a que intenten resolverlos por su cuenta.
- **Simplificar:** Invite a los niños a usar hasta tres figuras geométricas para sumar y restar.
- **Desafío:** Invite a los niños a resolver problemas con hasta diez figuras geométricas.

OBSERVAR: M 1e ¿El niño suma o resta añadiendo o quitando alimentos? ¿Recuenta para obtener el total?



HISTORIA SUGERIDA



Aloha es...

Por Tammy Paikai

LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Señale los leis y defina. Pregunte: "¿Qué otras cosas están hechas de flores?"
- Lea el libro. Explique que "aloha" puede significar muchas cosas diferentes. Pídale a los niños que describan qué significa "aloha" para ellos.
- Si vuelve a leer este libro, hable sobre diferentes maneras de decir "hola". Invite a los niños a compartir cómo saludan a los demás.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Vamos a bailar en la isla

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de palabras compuestas: Baile isleño

Configuración

- Extienda las tarjetas con palabras compuestas en el suelo.

Juego independiente

- Invite a un niño a bailar hacia una tarjeta y recogerla. Luego, haga que baile hacia otra tarjeta y la recoja.
- Invite al niño a combinar las tarjetas de palabras para formar una palabra compuesta. Anímelo a voltear las tarjetas para comprobar su respuesta.
- Continúe jugando hasta que todas las cartas coincidan.

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



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: "¿Cuál es tu canción favorita para bailar?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Espectáculo de danza

PD 4b Cuidado personal CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca "Beach Party (Instrumental)", pista 3 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*. Mencione una parte del cuerpo e invite a los niños a mover solo esa parte mientras bailan.
- Invite a los niños a inventar bailes. Vuelva a poner la canción y animelos a que se turnen para mostrar sus pasos a los demás.

LECCIÓN 18

Surf

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cuándo necesitas un buen equilibrio?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque las tarjetas con letras en tres contenedores. Invite a un niño a lanzar una bolsita de frijoles a un contenedor. Anímelo a sacar una tarjeta de ese contenedor, identificar la letra y decir su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Trucos de equilibrio

PD 1 Motricidad gruesa SED 1a Autoconciencia

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Toalla

OBSERVAR:

PD 1 ¿El niño se equilibra sobre un pie? SED 1a Identifica características del yo?

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué equipo necesitas para surfear?"
- Invite a un niño a pararse sobre una "tabla de surf" (una toalla) y a mantener el equilibrio sobre dos pies, y luego sobre un solo pie.
- Invite a los niños a que se turnen para mostrar diferentes movimientos que pueden hacer o en los que son buenos mientras se mantienen en equilibrio sobre uno o dos pies.

Esta actividad fomenta la autoconciencia al animar a los niños a compartir con sus compañeros algo en lo que sean buenos o que disfruten haciendo.



Invitation to create



RINCÓN CREATIVO

Tabla de surf

CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Tabla de surf de cartón

SUS MATERIALES

- Pinturas
- Pinceles

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la foto?
- ¿Qué símbolos o imágenes pondrás en tu tabla de surf?
- ¿Quieres usar el pincel o la pintura de dedos?
- ¿De qué otra forma quieres decorar la tabla de surf?

OBSERVAR: CA 3a ¿El niño toma decisiones a lo largo del proceso artístico mientras pinta una tabla de surf?

A

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



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

El surf está arriba

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Sonidos finales: K y G

TUS MATERIALES

- Papel
- Marcador
- Cinta
- Bochas
- Cubo de arena

Debatir y explorar

- Etiquete un cuenco con la letra K y otro con la letra G. Coloque los cuencos a cierta distancia de la mesa. Entierre las tarjetas con los sonidos finales en la arena.
- Explique que el sonido final es el último sonido que escuchamos en una palabra. Muestre la tarjeta de "calcetín". Diga: "En la palabra 'calcetín', /k/ es el sonido final". Simule que se desliza hacia el recipiente con la letra "K" y deja caer la tarjeta.

Jugar juntos

- Invite a un niño a sacar una tarjeta del arenero y decir la palabra. Invítelo a identificar el sonido final y luego a deslizarse hasta el recipiente con la letra correspondiente para colocar la tarjeta. Continúe jugando hasta que se hayan sacado todas las tarjetas del arenero.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido medio.

HISTORIA SUGERIDA



El chico surf

Por Kory Cathryn Victor

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 7b Escritura

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a ponerse de pie y fingir que surfean.
- Lea el libro. Pregunte: "¿Qué hace el niño a la hora del baño? ¿Alguna vez te has imaginado una aventura en el océano? ¿Qué hiciste?"
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a dibujar sus propias aventuras a la hora del baño. Anímelos a añadir su agua favorita. actividad y criaturas marinas.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño identifica el sonido final de una palabra?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Bajo la isla

M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- Rompecabezas

SUS MATERIALES

- Tazas/cuencos

Configuración

- Coloque cada pieza del rompecabezas debajo de una taza o un tazón sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a mirar debajo de la "islas" (cuencos) para las piezas del rompecabezas.
- Anímelos a trabajar juntos para completar el rompecabezas.
- Vuelva a colocar las piezas debajo de las islas y juega de nuevo.

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve las piezas del rompecabezas para armarlo por completo?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2c Comunicación

- Pregunte: "¿Qué dificultades tendría el surf?" Anime a los niños a responder utilizando una oración.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Aniquilación

CA 2b Danza y movimiento CA 4a Drama

- Reproduzca "Bump Over the Lump", pista 5 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a los niños a simular que surfean sobre tablas mientras suena la música. Pause la música y anímelos a simular que se caen y salpican agua.

Música isleña



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sonidos podrías escuchar en una isla?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre dos tarjetas con letras y luego diga el nombre de una letra. Invite a un niño a bailar al ritmo de la letra correspondiente y a decir su sonido. Repita hasta que cada niño haya participado.

DESAFÍO COMUNITARIO

Llamada de tambor

CA 1b Música SED 3a & SED 3b Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Ollas y sartenes
- Cucharas y palillos

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué instrumentos puedes golpear con fuerza?"
- Coloque las ollas, sartenes, palos y cucharas. Invite a los niños a experimentar produciendo diferentes sonidos con los objetos.
- Marque un ritmo golpeando una olla o sartén e invite a los niños a imitarlo.
- Anime al niño a inventar su propio ritmo para que los demás lo imiten.

A

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

Esta actividad fomenta las habilidades interpersonales al animar a los niños a seguir las instrucciones de sus profesores y compañeros.

Write & Wonder



RINCÓN CREATIVO

Hola de isla

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

- Tarjetas de letras*
- Tarjetas de vocabulario*

PARA CADA NIÑO

- Tarjeta postal

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Pegamento
- Arena

Conversar

- Pregunte: "¿Qué harías en una isla? ¿Cómo llamarías a tu isla?"

Escribir

- Invite a los niños a escribir y dibujar sobre su isla. Anímelos a usar tarjetas de letras y tarjetas de vocabulario para ayudarlos con la formación de las letras y a escribir su nombre en la postal.
- Anime a los niños a añadir arena rociando pegamento sobre su postal y espolvoreando arena por encima.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe su nombre y las mismas letras?

LLD 7b ¿Escriben y dibujan para expresar una idea?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Sonidos de la isla

M 5 Patrones

MATERIALES

- Hoja de patrones musicales

SUS MATERIALES

- Cuencos (6)
- Cucharas o mazos
- Notas adhesivas
- Marcador

Debatir y explorar

- Explíqueles que un patrón es algo que se repite y que los niños usarán instrumentos para crear un patrón.

Jugar juntos

- Coloque y etiquete los cuencos 1 y 2 con notas adhesivas. Exhiba la partitura.
- Señale la primera fila de la hoja de patrones musicales. Busque esos números en los cuencos y tóquelos en ese orden.
- Pase a la segunda línea. Invite a los niños a seguir el patrón con los dedos. Anímelos a que continúen con el patrón.
- Anime a los niños a usar los cuencos y las cucharas para crear sus propios patrones sonoros.
- **Simplificar:** Diga el patrón. Invite a los niños a completar la pieza que falta.
- **Desafío:** Juegue con el patrón AABAABAAB. Invite a los niños a encontrar la unidad más pequeña (AAB).



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

HISTORIA SUGERIDA



La música está en todo

Por Ziggy Marley

LLD 6a Comprensión lectora
CA 1a Música

- Lea el libro. Defina las palabras clave: "océano", "concierto", "ritmo" y "melodía". Mientras lee, describa lo que sucede en las ilustraciones. Por ejemplo: "Me doy cuenta de que las criaturas marinas tienen instrumentos. ¿Qué observas tú?".
- Si vuelve a leer este libro, invite a cada niño a usar su voz o su cuerpo para crear música.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Sonidos de letras en acuarela

LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

TUS MATERIALES

- Papel (blanco)
- Crayones (blancos)
- Acuarelas
- Pinceles

Configuración

- Coloque un juego de tarjetas del alfabeto sobre la mesa, formando una pila. Prepare los materiales adicionales.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir una tarjeta. Anímelos a nombrar la letra y a imitar su sonido.
- Invítelos a escribir la carta con el crayón (será difícil de ver).
- Anímelos a pintar con acuarelas para que la carta se revele por sí misma.
- Repita y anime al niño a llenar su hoja con letras.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica el nombre y el sonido de hasta diez letras?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: "¿Cuál es tu tipo de música favorito?". Invite a los niños a que se giren hacia un compañero y compartan. Anímelos a continuar la conversación preguntando: "¿Por qué?".

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile accidentado

CA 2a Danza y movimiento CA 1a Música

- Reproduzca "Bump Over the Lump", pista 5 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Diga en voz alta las palabras "tambor" o "baile". Cuando diga "tambor", invite a los niños a tocar algo. Cuando diga "baile", invítelos a bailar libremente.

Atardecer



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SCI 3b Ciencias Físicas

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué colores podrías ver en una puesta de sol?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Dibuje un sol grande. Al final de cada rayo, escriba una letra minúscula. Muestre una letra mayúscula y pregunte si coincide con alguno de los rayos del sol. Si coincide, invite a un niño a señalar cuál.

DESAFÍO COMUNITARIO

En una isla

SED 1b Autoconciencia SED 4b Resolución de problemas LLD 1a Escucha

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

SUS MATERIALES

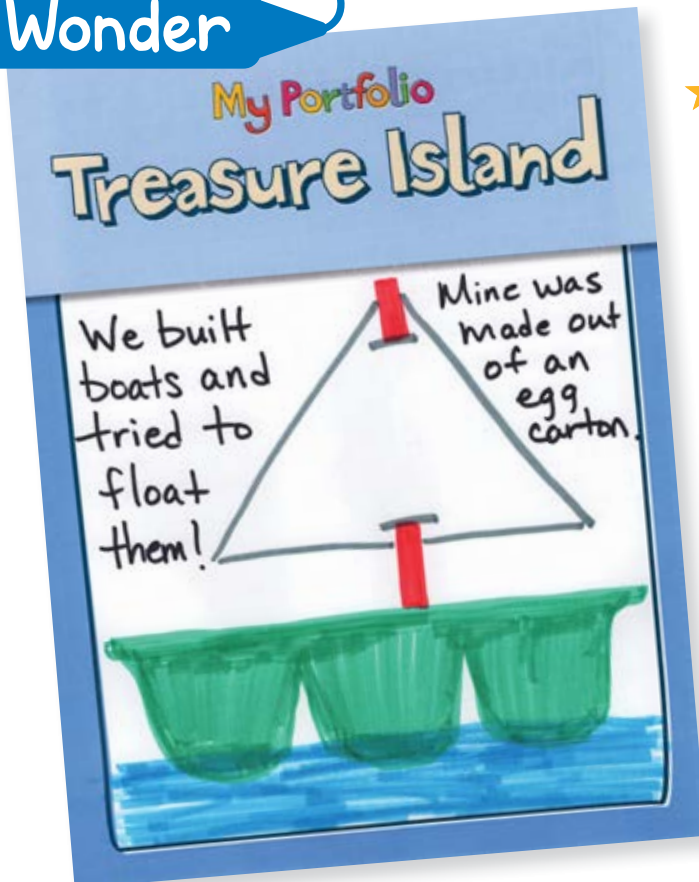
- Papel y crayones (opcional)

Todos juntos

- Pregunte: "Si estuvieras en una isla, ¿qué te gustaría hacer?"
- Extienda todas o algunas de las tarjetas de vocabulario en el suelo. Anime a los niños a que, por turnos, señalen una tarjeta y digan el nombre de la imagen.
- Si los niños están preparados, animelos a explicar por qué eligieron esa palabra.
- Opcional: Entregue a cada niño papel y crayones, y luego dibuje una imagen de su respuesta.

Esta actividad desarrolla habilidades para la toma de decisiones al fomentar que los niños tomen decisiones y escuchen las elecciones de los demás.

Write & Wonder



A

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

RINCÓN CREATIVO

★ Mi portafolio

SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Página de recuerdos del portafolio

TUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

Conversar

- ¿Qué aprendiste sobre islas, volcanes o celebraciones? ¿Cuál fue tu tema favorito? ¿Por qué?
- Reparta las muestras de trabajo de los niños e invítelos a revisarlas y hablar sobre ellas. Explíqueles que dibujarán y escribirán sobre su favorita.

Escribir

- Invite a los niños a responder la pregunta escribiendo y dibujando.
- Pregunte: "¿Qué usaste para hacer esto? ¿Qué es lo que te enorgullece de tu trabajo?" Anote lo que respondan debajo de su texto.

OBSERVAR: SS 4 ¿El niño recuerda información del pasado?

SS 1b ¿Revisa sus muestras de trabajo y selecciona sus favoritas o las que más les gustan? LLD 7a ¿Escribe cadenas de caracteres parecidas a letras?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Fusión del atardecer

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Fonemas solares
- Cajas de fonemas

TUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

- Explique que podemos combinar sonidos para formar palabras. Coloque una “a” en una casilla de fonema y una “n” en la otra. Diga cada sonido cada vez más rápido para combinarlos y formar una palabra.

Jugar juntos

- Muéstrelas a los niños dos tarjetas con letras que formen una palabra de dos fonemas. Mientras coloca cada letra en una casilla, diga los sonidos y anímalos a repetirlos. Anímelos a decir los sonidos cada vez más rápido para que los combinen y formen la palabra. Si es necesario, diga la palabra resultante y pídale que la repitan.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido medio.



HISTORIA SUGERIDA



El verano ya está aquí

Por Renée Watson

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SS 4 Historia y sentido del tiempo

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué te gusta hacer en verano?” Anote las respuestas de los niños.
- Lea y defina las palabras “de puntillas”, “ácido”, “saltar a la comba”, “barbacoa” y “deseo”. Invite a los niños a nombrar las actividades que la niña realizó en verano. Ayúdelos a comparar las actividades del libro con su lista.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a ordenar el día repitiendo la historia.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño combina palabras de dos fonemas?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Colores del atardecer

M6 Clasificación

MATERIALES

TUS MATERIALES

- Tazas
- Lápices de colores
- Botón o cuentas
- Papel de desecho (variedad de colores y tamaños)

Configuración

- Coloque los vasos y demás materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a clasificar los objetos del aula por color. Anímelos a poner todos los objetos del mismo color en un vaso.
- Vacíe los vasos. Anime a los niños a clasificar los objetos de otra manera, por ejemplo, por tamaño.

OBSERVAR: M6 ¿El niño clasifica los objetos según una característica? ¿Los clasifica de nuevo según una característica diferente?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué crees que es la mejor parte?” ¿Qué tal si visitamos una isla?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Salir a navegar

CA 2a Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa

- Utilice cinta adhesiva para crear una “isla” grande sobre el piso.
- Reproduzca “Smooth Sailing”, pista 1 del álbum *Bailando en la Isla del tesoro*.
- Invite a un niño a la vez a saltar a la isla y hacer su movimiento favorito. Invite a los demás a imitarlo. Aplaudan al niño y cambien de líder. Continúen hasta que cada niño haya tenido la oportunidad de bailar en la isla.



PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MATEMÁTICAS DE MESA Isla de los números	M 1b Sentido numérico
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Conteo de barcos	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Sombrero de capitán	LLD 2c Comunicación CA 3a Artes visuales
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Brújula de posiciones	M 2b Conciencia espacial
5	MATEMÁTICAS DE MESA Mi sol	M 3 Formas
STEAM	Sol vs. sombra	SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación SCI 4 Tecnología

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Coctelera de cangrejo	CA 1a & CA 1b Música
7	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Construye un castillo	M 4a Medición
8	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mezcla de cáscaras	LLD 3b Conciencia fonológica
9	DESAFÍO COMUNITARIO Mis gafas de sol	SED 1c Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia
10	DESAFÍO COMUNITARIO Si te estás poniendo bloqueador solar	PD 3 Seguridad SED 3c Relaciones sociales
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Sol vs. sombra	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 planificas e implementas rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Mapa de la comunidad	SS 3b Geografía SED 3b & SED 3c Relaciones sociales
12	RINCÓN CREATIVO Lava	SCI 3b Ciencias Físicas CA 3b Artes visuales
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Historia de caracolas	LLD 3c Conciencia fonológica
14	DESAFÍO COMUNITARIO Muy arriba	LLD 7b Escritura SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
15	MATEMÁTICAS DE MESA Carrera de la cascada	M 1c Sentido numérico

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación, mientras que los niños están jugando o participando en la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Cómo organizar un luau	SS 1b Cultura y comunidad ATL 1a Atención y persistencia SCI 3b Ciencias Físicas
17	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Historias de Luau	M 1e Sentido numérico
18	DESAFÍO COMUNITARIO Trucos de equilibrio	PD 1 Motricidad gruesa SED 1a Autoconciencia
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Sonidos de la isla	M 5 Patrones
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura

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?”

